AUBAINE



MAGE

L'ENCRE ET LES GLYPHES

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

MAGE

L'encre et les Glyphes

Archétype • v0.3.0

Mage

L'encre et les Glyphes

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.d4530fbb



ACTIVE PASSIVE ÉTHER NEUTRE

Grimoire

5 PX



PASSIVE

Passif

ENSEIGNEMENT · RENFORCEMENT

Votre grimoire, un livre écrit de votre main, vous fait mémoriser des Sorts au-delà de votre Mémoire.

Inscrire. Tout Sort que vous avez appris y est inscrit. Vous pouvez aussi y inscrire un Sort d'un Arbre autre que l'Arbre Mage, de la Banque Commune ou d'une Espèce, sans avoir débloqué son Arbre ni pouvoir l'atteindre de trait en trait. Il vous faut une source : un texte qui le décrit, comme un autre grimoire, ou une créature qui le connaît et vous l'enseigne. L'inscrire vous prend 1 heure et vous coûte son prix en PX. Vous l'avez alors appris, et vous pouvez en acheter les Niveaux. Le Prérequis qui réserve à une Espèce un Sort que vous inscrivez ainsi ne s'applique pas à vous. Tout autre Prérequis que porte ce Sort doit être rempli.

Mémoriser. Pendant un repos, choisissez parmi les Sorts inscrits ceux que votre grimoire vous fait mémoriser jusqu'à votre prochain repos : autant que votre modificateur d'◇ Arcanes, avec un minimum de 1 et un maximum de 2. Ces Sorts et cette Compétence sont Mémorisés sans occuper de Mémoire.

Perdre. Votre grimoire vous manque tant qu'il n'est ni en main ni dans un sac que vous portez, ou qu'il est endommagé. Les dégâts que vous subissez ne l'endommagent pas. Seul ce qui s'en prend au livre lui-même l'endommage, comme une lame qui le lacère, ou le feu ou l'eau où il tombe. Tant qu'il vous manque, les Sorts qu'il vous fait mémoriser ne sont plus Mémorisés, et un effet qu'ils ont déjà produit suit son cours. Ils le redeviennent dès qu'il ne vous manque plus. Le tenir en main occupe l'un de vos emplacements Une main.

Réparer. Passer 1 heure à recoudre votre grimoire endommagé et à recopier ses pages gâtées le répare. S'il est perdu ou détruit, 8 heures d'écriture dans un livre vierge vous en rendent un. L'ancien cesse alors d'être votre grimoire, même s'il reparaît.

Vous pouvez décider de l'allure de votre grimoire.

NIV. 2 Notes en marge — 25 PX

Apprendre un Sort en l'inscrivant dans votre grimoire vous coûte 5 PX de moins que son prix, jusqu'à un minimum de 5 PX. Cela ne change pas son coût en Énergie, et ses Niveaux gardent leur prix en PX.

NIV. 3 Reliure arcanique — 35 PX

Tant que vous tenez votre grimoire en main et en bon état, vous pouvez utiliser vos Sorts comme si vous aviez un Catalyseur équipé.

NIV. 4 Grimoire jumeau — 50 PX

Vous gardez un second exemplaire de votre grimoire. Les deux ne forment qu'un seul grimoire : ils ne vous font pas mémoriser plus de Sorts, et votre grimoire ne vous manque que si les deux vous manquent. Si l'un est perdu ou détruit, recopier l'autre dans un livre vierge pendant 1 heure le remplace. Le livre remplacé ne compte plus comme votre grimoire, même si vous le retrouvez.

Alphabet primordial

15 PX



PASSIVE

Passif

ENSEIGNEMENT · RENFORCEMENT

La magie primordiale vous marque : lorsque vous lancez un Sort du Domaine Feu, Eau, Terre, Vent, Foudre ou Poisse, vous gagnez le ✦ Glyphe de ce Domaine, une fois ce Sort résolu, sauf s'il porte aussi le Domaine Éther. S'il porte deux de ces Domaines, choisissez celui dont vous gagnez le ✦ Glyphe.

Au moment où vous lancez un Sort du Domaine Éther, avant d'en payer le coût, vous pouvez dépenser 1 ✦ Glyphe. Ce Sort gagne alors l'effet du Domaine de ce ✦ Glyphe.

Feu. Le premier Jet de dégâts de ce Sort inflige 1d8 dégâts de Feu de plus.
Eau. Réduisez de 1 le coût en Énergie de ce Sort, jusqu'à un minimum de 0.
Terre. Vous gagnez 1d6 PdV temporaires.
Vent. Une fois ce Sort résolu, vous pouvez vous déplacer de 3 m au plus, sauf si vous êtes Immobilisé. Ce trajet ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité.
Foudre. Chaque créature qui subit des dégâts de ce Sort ne peut plus jouer de ◆ Réaction jusqu'au début de son prochain tour.
Poisse. Chaque créature qui effectue un Jet pour résister à ce Sort ou s'y opposer subit 1 » Désavantage à ce Jet.

NIV. 2 Écho changeant — 20 PX

Une fois par tour, lorsque Alphabet primordial vous fait gagner un ✦ Glyphe, vous pouvez gagner à sa place celui d'un autre Domaine parmi Feu, Eau, Terre, Vent, Foudre et Poisse.

NIV. 3 Double tracé — 30 PX

Au moment où vous lancez un Sort du Domaine Éther, vous pouvez dépenser jusqu'à 2 ✦ Glyphes pour Alphabet primordial au lieu d'un seul. Ce Sort gagne l'effet de chacun.

Brèche

20 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

1 Action ↔ 18 m Jusqu'à la fin de votre prochain tour

SORT · DESTRUCTION

D'un geste, vous fendez les défenses magiques d'une créature que vous voyez à portée. Elle effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts de Force et, tant que Brèche dure, chaque Jet qu'elle effectue pour résister à l'un de vos Sorts subit 1 Désavantage. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié, sans autre effet.

Si vous portez exactement 3 ✦ Glyphes une fois ce Sort payé, vous pouvez les dépenser avant qu'elle n'effectue son Jet. Si elle y échoue, tant que Brèche dure, chaque Sort de l'un de ces trois Domaines qui lui inflige des dégâts, que vous le lanciez ou non, lui en inflige 1 dé de plus, de la taille du plus gros dé de son Jet de dégâts.

Chassé-croisé

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

1 Action Bonus ↔ 12 m Instantanée

SORT · MOBILITÉ

Un battement de paupières, et vous voilà à la place d'un autre. Choisissez pour cible, parmi ce que vous voyez à portée, une créature consentante ou un objet que personne ne porte ni ne tient et qui n'est pas plus grand qu'une créature de Taille Moyenne. Vous ne pouvez pas lancer ce Sort si vous ou votre cible êtes **Immobilisés**, ou si l'emplacement de l'un est trop étroit pour l'autre.

Vous et votre cible échangez vos places : chacun se téléporte à l'emplacement que l'autre occupait. Ces trajets ne comptent dans aucun déplacement et ne déclenchent aucune Attaque d'opportunité.

Contresort

15 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

1 Réaction ↔ 18 m Instantanée

SORT · PROTECTION · CONTRÔLE

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une créature que vous voyez à portée lance un Sort, avant qu'il ne produise le moindre effet. Le MJ vous dit ses Domaines et ses Écoles.

Effectuez un Jet d'Intelligence + ◇ Arcanes, opposé au Jet d'Esprit + ◇ Arcanes de la créature. Si vous portez le ✦ Glyphe de l'un des Domaines de son Sort, vous pouvez le dépenser pour gagner 1 Avantage à ce Jet.

En cas de réussite, son Sort ne produit aucun effet, et elle perd l'action qu'elle y a consacrée et ce qu'elle a payé pour le lancer. Si ce Sort a une École, choisissez l'une de ses Écoles : jusqu'à la fin de son prochain tour, la créature ne peut plus lancer de Sort de cette École. En cas d'échec, son Sort se déroule normalement.

NIV. 2 Dernier mot — 50 PX

Lorsque vous jouez Contresort, vous pouvez dépenser 1 Karma au lieu d'effectuer le Jet opposé : vous l'emportez d'office.

Convergence

50 PX



5 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

1 Action ↔ 18 m Instantanée

SORT · DESTRUCTION

Vos ✦ Glyphes se détachent de vous, se rejoignent en un point que vous voyez à portée et y éclatent en une sphère de 4,5 m de rayon. Vous ne pouvez lancer ce Sort que si vous portez au moins 1 ✦ Glyphe.

Avant de payer le coût de ce Sort, et avant de jouer toute autre Compétence, dépensez tous vos ✦ Glyphes : ce Sort gagne l'effet que Alphabet primordial donne au Domaine de chacun.

Chaque créature prise dans la sphère effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts de Force. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

Si ce Sort vous a fait dépenser 4 ✦ Glyphes, chaque créature qui a échoué à son Jet est aussi **Étourdie** jusqu'à la fin de son prochain tour.

Copiste

10 PX



PASSIVE

Passif

TECHNIQUE · DIVINATION

Des nuits passées sur les traités vous ont exercé l'œil. Lorsqu'une créature que vous voyez lance un Sort, vous le reconnaissez : le MJ vous dit son nom, ses Domaines et ses Écoles. Un Sort d'Illusion ne se reconnaît ainsi que si vous réussissez le Jet ci-dessous.

Vous pouvez aussi tenter de le retenir : effectuez un Jet d'Intelligence + ◇ Arcanes contre le DD de cette créature (8 + Intelligence + ◇ Arcanes). En cas de réussite, et si ce Sort peut s'inscrire dans votre grimoire, ce souvenir vous sert de source pour l'y inscrire avant votre prochain Repos long. En cas d'échec, vous ne pouvez plus tenter ce Jet pour ce Sort avant de l'avoir vu lancer une autre fois.

NIV. 2 **Coup d'œil** — 25 PX

Vous gagnez 1 Avantage au Jet que Copiste vous fait effectuer pour retenir un Sort.

Déchiffrer — 10 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · ÉTHER

10 minutes · Contact · Instantanée

SORT · DIVINATION

Vous suivez du doigt la magie qui court dans un objet ou un lieu d'au plus 3 m de côté, ou dans une créature consentante, que vous touchez. Le MJ vous dit quels effets de Sort s'appliquent à votre cible, avec leurs Domaines et leurs Écoles, et, pour un objet, ce que fait sa magie. Les effets que portent les créatures et les objets présents dans un lieu ne comptent pas parmi ceux du lieu.

Lorsqu'une Compétence dissimule l'un de ces effets, effectuez un Jet d'Intelligence + Arcanes contre le DD de cette Compétence, ou contre un DD que fixe le MJ si elle n'en a pas. En cas d'échec, cet effet vous reste caché.

Inflexion — 20 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · ÉTHER

1 Réaction · Personnel · Instantanée

SORT · RENFORCEMENT

Vous jouez cette Réaction lorsque vous lancez un autre Sort, avant d'en payer le coût et avant tout Jet qu'il demande. Vous ne pouvez la jouer que si vous portez au moins 1 Glyphe et que ce Sort est de Destruction, de Contrôle, de Protection, de Soin ou de Mobilité, ou Déchaîné.

Vous infléchissez sa magie : dépensez 1 ou 2 Glyphes, puis choisissez, parmi les effets ci-dessous, celui de l'une de ses Écoles, ou celui de Déchaîné s'il l'est. Il gagne cet effet et ne vous fait gagner aucun Glyphe. Alphabet primordial ne vous laisse dépenser aucun Glyphe pour cette Réaction.

Destruction. Son premier Jet de dégâts gagne 1 dé par Glyphe dépensé, de la taille du plus gros dé de ce Jet.
Contrôle. Son DD augmente de 1 par Glyphe dépensé, jusqu'à la fin de ses effets.
Protection. Chaque créature qu'il cible, ou vous s'il n'en cible aucune, gagne 1d6 PdV temporaires par Glyphe dépensé.
Soin. Chaque créature qu'il soigne récupère 1 dé de plus par Glyphe dépensé, de la taille du plus gros dé de ce soin.
Mobilité. Choisissez sa portée ou l'une des distances qu'il fait parcourir, si elle se compte en mètres : elle augmente de 3 m par Glyphe dépensé.
Déchaîné. Chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m par Glyphe dépensé.

Leçon volée — 15 PX



PASSIVE

Passif

ENSEIGNEMENT · RENFORCEMENT

Vous avez surpris un Sort dans une leçon qui ne vous était pas destinée. La première fois que vous mémorisez cette Compétence, choisissez un Sort d'un Arbre autre que l'Arbre Mage, de la Banque Commune ou d'une Espèce. Vous l'apprenez en payant son prix en PX, et vous pouvez en acheter les Niveaux.

Le Prérequis qui réserve ce Sort à une Espèce ne s'applique pas à vous. Tout autre Prérequis qu'il porte doit être rempli.

NIV. 2 **Seconde leçon** — 35 PX

À l'achat de ce Niveau, vous apprenez un second Sort de la même façon.

Main basse — 25 PX



3 ÉNERGIE · ACTIVE · ÉTHER

1 Action · 9 m · Instantanée

SORT · CONTRÔLE · RENFORCEMENT

Vous arrachez à une créature l'effet d'un Sort qui s'applique à elle. Choisissez une créature que vous voyez à portée et un effet de Sort que vous savez s'appliquer à elle, dont la durée n'est ni instantanée ni permanente.

Si la créature ne consent pas, elle effectue un Jet d'Esprit + Volonté contre votre DD (8 + Intelligence + Arcanes). En cas d'échec, ou si elle consent, l'effet la quitte, et vous choisissez : il prend fin, ou il passe sur vous pour le reste de sa durée, 1 minute au plus. En cas de réussite, rien ne se passe.

Si l'effet qui passe sur vous demandait une Concentration, vous la maintenez à la place de la créature qui la maintenait, et toute autre Concentration que vous mainteniez prend fin. S'il ne peut pas s'appliquer à vous, il prend fin.

Missive ailée

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

10 minutes ↔ Illimitée jusqu'à 24 heures

SORT · INVOCATION

Vous écrivez un message sur une page de votre grimoire, puis vous l'arrachez, sans endommager votre grimoire, et la pliez en oiseau. Nommez une créature que vous avez déjà rencontrée : l'oiseau s'envole vers elle à 30 km par heure, se glisse par la moindre ouverture et se pose à portée de sa main. Personne ne peut le suivre ni le retenir en chemin. Un lieu hermétiquement clos l'arrête. Vous n'apprenez pas où se trouve la créature.

La créature peut écrire une réponse au dos de la page, que l'oiseau vous rapporte de la même façon. Dès que vous avez lu la réponse, ou au terme de la durée de ce Sort, l'oiseau se défait en cendres bleues.

Palimpseste

15 PX



PASSIVE

Passif

RENFORCEMENT

Vous grattez vos pages pour écrire par-dessus sans rien perdre de ce qu'elles portaient. Le maximum de Sorts que votre grimoire peut vous faire mémoriser passe à 4. Cette Compétence est Mémorisée sans occuper de Mémoire.

NIV. 2 **Pattes de mouche** 35 PX

Ce maximum passe à 6 au lieu de 4.

S'ouvrir à l'Éther

10 PX



PASSIVE · ÉTHER

Passif

RENFORCEMENT

Vous savez vous ouvrir à l'Éther et y puiser du Mana, une ressource ancienne que vous pouvez utiliser à la place de l'Énergie pour lancer vos Sorts. Votre Mana maximum est de 3. Votre Mana est plein la première fois que vous mémorisez cette Compétence, et un Repos long le remplit.

NIV. 2 **Afflux** 20 PX

Votre Mana maximum passe à 4 au lieu de 3.

NIV. 3 **Plénitude** 30 PX

Votre Mana maximum passe à 5 au lieu de 4.

Tourner la page

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnel Instantanée

1 fois par Repos court

TECHNIQUE

Un Sort en chasse un autre au fil des pages de votre grimoire. Vous ne pouvez jouer cette Compétence que si vous tenez votre grimoire en main et en bon état. Remplacez l'un des Sorts qu'il vous fait mémoriser par un autre Sort inscrit qui n'est pas Mémorisé : votre grimoire vous fait mémoriser le nouveau jusqu'à votre prochain repos. Un effet que le Sort remplacé a déjà produit suit son cours.

Trait d'azur

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SORT · DESTRUCTION

Un trait de magie pure, d'un bleu vif, part de votre main vers une créature ou un objet que vous voyez à portée. Effectuez un Jet d'Intelligence + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts de Force, plus 1 par Glyphe que vous portez.

Apprise MOT DE RÈGLE

Se dit d'une Compétence que vous avez acquise, que vous l'ayez achetée ou reçue. Une Compétence Apprise ne s'apprend pas une seconde fois.

Arcanes APTITUDE

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

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.

Banque Commune MOT DE RÈGLE

Les Compétences de la Banque Commune sont indépendantes les unes des autres. N'importe quel personnage peut en acheter une à tout moment, quels que soient ses arbres : elles ne demandent que leur coût en PX et le Prérequis que certaines portent. Rien n'empêche un marchand de se glisser dans l'ombre, ni un artisan de reprendre son souffle au milieu d'une mêlée.

CA MOT DE RÈGLE

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

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.

Contrôle ÉTIQUETTE

L'art de dicter le terrain. Ses Compétences retiennent, renversent, repoussent ou figent, et privent l'adversaire de ses choix.

DD MOT DE RÈGLE

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

Déchaîné ÉTIQUETTE

Une Compétence sans forme arrêtée. Le joueur compose son effet au moment de la jouer, dans les limites de son texte.

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.

Destruction ÉTIQUETTE

L'art de la force offensive. Ses Compétences frappent, brûlent, brisent ou font éclater, avec pour premier but d'abattre ce qui leur fait face.

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.

Glyphe MOT DE RÈGLE

Une marque de magie aux couleurs d'un Domaine, qui se pose sur vous et en porte le nom, comme un Glyphe de Feu. Vous n'en portez qu'un par Domaine, et 4 au plus : gagner un Glyphe que vous portez déjà ne change rien, et en gagner un cinquième vous fait choisir celui que vous perdez, y compris le nouveau. Vous perdez tous vos Glyphes au début d'un combat, et lorsque vous terminez votre tour sans y avoir lancé de Sort.

Illusion ÉTIQUETTE

L'art du faux-semblant. Ses Compétences trompent les sens et le jugement, font voir ce qui n'est pas et cachent ce qui est.

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.

Karma MOT DE RÈGLE

Des points accordés par le MJ. Par défaut, un point peut ajouter un Avantage ou un Désavantage au Jet de votre choix.

Mana MOT DE RÈGLE

Une réserve de magie qui ne sert qu'aux Sorts. Chaque point de Mana paie 1 Énergie du coût d'un Sort, y compris l'Énergie que ce Sort vous laisse dépenser en plus, et vous pouvez mêler Mana et Énergie pour payer un même Sort. Ce que vous payez en Mana compte comme de l'Énergie dépensée, et un Sort dont le coût dépasse votre Énergie et votre Mana réunis ne peut pas être lancé. La Compétence qui vous accorde du Mana en fixe le maximum et dit ce qui le remplit.

Mémoire MOT DE RÈGLE

Le nombre de Compétences que vous pouvez avoir Mémorisées en même temps.

Mémorisée MOT DE RÈGLE

Se dit d'une Compétence que vous portez et pouvez jouer. Vous pouvez changer les vôtres pendant un repos.

Mobilité ÉTIQUETTE

L'art du mouvement. Ses Compétences font courir plus vite, franchir ce qui arrête les autres, disparaître pour reparaître ailleurs, ou rester inébranlable.

PdV MOT DE RÈGLE

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

Prérequis MOT DE RÈGLE

Une condition à remplir pour acheter une Compétence ou pour équiper un objet.

Protection ÉTIQUETTE

L'art de garder et de préserver. Ses Compétences dressent une défense, détournent un coup ou endurcissent un corps avant que le mal ne frappe.

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.

Réflexes APTITUDE

Réagir d'instinct pour esquiver une explosion ou un effet de zone.

Repos long MOT DE RÈGLE

Huit heures de sommeil, une fois par jour, qui rendent tous vos PdV et toute votre Énergie.

Soin ÉTIQUETTE

L'art de réparer ce que le combat et le monde abîment. Ses Compétences referment les plaies, rendent des forces et chassent les maux qui s'accrochent.

Sort MOT DE RÈGLE

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

Taille MOT DE RÈGLE

Le gabarit d'une créature, rangé en catégories, du plus menu au plus colossal. La vôtre vient de votre Espèce.

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.

Volonté APTITUDE

Garder la tête froide face à la peur, à l'intimidation ou à la manipulation.

Étourdi

Une créature **Étourdie** a la tête qui tourne. Elle ne peut pas jouer de **Réaction** et ses **Attaques** subissent 1 **Désavantage**.

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

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.



© AUBAINE • MAGE • V0.3.0.5EEB14C4.D4530FBB