AUBAINE



PSYCHIQUE

LA VOLONTÉ SANS MAINS

DOMAIN • V0.3.0

AUBAINE

PSYCHIQUE

La volonté sans mains

Domain • v0.3.0

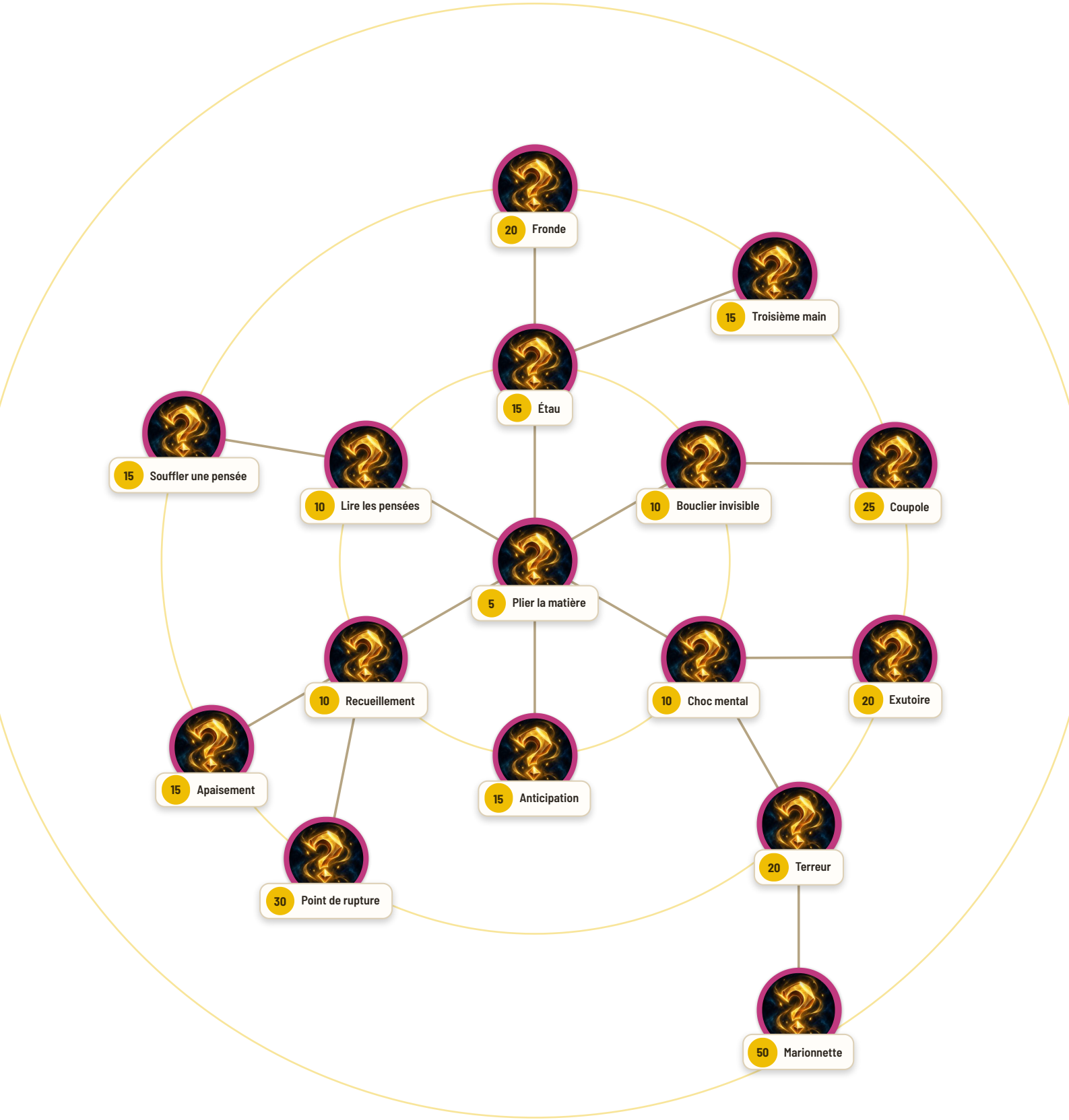
Psychique

La volonté sans mains

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.1b58b433



ACTIVE

PSYCHIC

Plier la matière

5 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

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

DESTRUCTION · UNLEASHED

Vous créez par la pensée une force invisible de la taille d'une caisse.

Dégâts. Utilisée de façon offensive, cette force inflige 1d8 dégâts selon la forme que vous lui donnez : Contondants pour une force qui écrase, ou qui abat un objet sur sa cible ; de Force pour une onde de force pure. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend la force moins puissante, jusqu'à la rendre inoffensive.

DD. Lorsqu'une créature effectue un Jet pour résister à cette force, elle effectue son Jet contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté).

Forme. Cette force peut prendre n'importe quelle forme comme une poussée lancée sur une cible, une caisse soulevée et portée à travers la pièce, un écran qui tient une porte fermée, un élan qui vous porte par-dessus une crevasse, 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, cette force ne vous fait jamais gagner de Pression.

LV. 2 SECOUSSE 25 XP

Lorsque vous jouez Plier la matière, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour jouer Secousse. La force atteint la taille d'un tonneau, elle inflige 2d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

LV. 3 TORSION 50 XP

Lorsque vous jouez Plier la matière, vous pouvez dépenser 2 Énergies de plus pour jouer Torsion. La force atteint la taille d'une chambre, elle inflige 3d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

LV. 4 ÉCRASEMENT 75 XP

Lorsque vous jouez Plier la matière, vous pouvez dépenser 3 Énergies de plus pour jouer Écrasement. La force atteint la taille d'une cabane, elle inflige 4d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

LV. 5 EFFONDREMENT 100 XP

Lorsque vous jouez Plier la matière, vous pouvez dépenser 4 Énergies de plus pour jouer Effondrement. La force atteint la taille d'une maison, elle inflige 5d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

Anticipation

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Réaction ↔ 18 m Instantanée

INNATE · DIVINATION

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une créature que vous voyez à portée commence son tour.

Vous entrevoyez l'instant qui vient. Le MJ, ou le joueur de cette créature, vous dit en une phrase ce qu'elle s'apprête à faire pendant son tour et qui elle vise. Vous gagnez 1 Pression.

Si elle s'apprête à viser ou à viser une créature alliée, choisissez l'une de ces cibles. La cible choisie peut aussitôt se déplacer de 3 m au plus. Ce trajet ne compte pas dans son déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité.

La créature dont c'est le tour le joue ensuite et suit ce qu'elle avait prévu, sauf si ce trajet change la situation.

Apaisement

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

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

INFLUENCE · HEALING

Vous posez votre calme sur l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. Choisissez l'un des effets suivants.

Rasséréner. La créature n'est plus Effrayée ni Charmée.

Éteindre. Une créature Enragée qui ne veut pas se calmer effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). Si elle échoue, ou si elle accepte de se calmer, elle n'est plus Enragée.

Pacifier. Hors combat, la créature, hostile ou affolée, effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD. En cas d'échec, sa colère ou sa peur retombe pour la durée de la Compétence : elle n'attaque ni vous ni vos alliés, et vous laisse approcher et parler. L'effet prend fin dès qu'on la menace ou qu'on la blesse. En cas de réussite, elle sait qu'on a voulu la calmer.

Vous gagnez ensuite 1 Pression.

LV. 2 ACCALMIE 25 XP

Lorsque vous jouez Apaisement, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour choisir jusqu'à trois créatures que vous voyez à portée. L'effet que vous choisissez s'applique à chacune, et chacune effectue séparément le Jet qu'il demande. Vous ne gagnez que 1 Pression.

BOUCLIER INVISIBLE — 10 XP



1 ENERGY · ACTIVE · PSYCHIC

1 Réaction · 9 m · Instantanée

INNATE · PROTECTION

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une ⚔ Attaque ou une Compétence inflige des dégâts à une créature que vous voyez à portée, vous compris : réduisez-les de 1d6.

Avant de lancer ce dé, vous pouvez dépenser toute votre Pression : la réduction augmente alors de 1d6 par Pression dépensée. Si vous n'en dépensez pas, vous gagnez ensuite 1 Pression.

CHOC MENTAL — 10 XP



1 ENERGY · ACTIVE · PSYCHIC

1 Action · 18 m · Instantanée

DESTRUCTION

D'une pointe de pensée, vous blessez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée.

Elle effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts Psychiques. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

Vous gagnez ensuite 1 Pression.

LV. 2 CHOC REDOUBLÉ — 20 XP

Lorsque vous jouez Choc mental, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour viser aussi une seconde créature que vous voyez à portée. Chacune effectue son Jet, et vous gagnez alors 2 Pression au lieu de 1.

COUPOLE — 25 XP



3 ENERGY · ACTIVE · PSYCHIC

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

INNATE · PROTECTION

Vous dressez une coupole de force invisible, une demi-sphère de 3 m de rayon posée au sol et centrée sur un point que vous voyez à portée.

Une créature qui se trouve sur le tracé de la paroi est d'abord repoussée, du côté de votre choix, jusqu'à l'emplacement libre le plus proche. Ensuite, chaque créature enfermée sous la coupole qui ne veut pas y rester effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas de réussite, elle sort d'un bond jusqu'à l'emplacement libre le plus proche hors de la coupole ; ce trajet ne compte pas dans son déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. En cas d'échec, elle reste enfermée.

Rien ne traverse la paroi, dans un sens comme dans l'autre : ni une créature, ni un objet, ni une ⚔ Attaque, ni une téléportation, et une Compétence jouée d'un côté de la paroi n'a aucun effet de l'autre côté. La lumière, le son et l'air la traversent. Une créature peut prendre la paroi pour cible d'une ⚔ Attaque ou d'une Compétence, et la paroi l'arrête.

Vous gagnez 1 Pression lorsque vous la dressez, puis 1 de plus chaque fois qu'elle arrête une ⚔ Attaque ou les effets d'une Compétence.

Coupole prend fin aussi lorsque son centre se trouve hors de portée.

ÉTAU — 15 XP



2 ENERGY · ACTIVE · PSYCHIC

1 Action · 9 m · Concentration · jusqu'à 1 minute

CONTROL

Votre esprit se referme sur une créature de Taille Grande ou plus petite que vous voyez à portée.

La créature effectue un Jet de Force + ◇ Athlétisme contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas d'échec, elle est Entravée tant que vous vous concentrez. En cas de réussite, Étau prend fin. Dans tous les cas, vous gagnez ensuite 1 Pression.

Tant qu'Étau la tient Entravée, vous pouvez, à chacun de vos tours, consacrer votre ▲ Action Bonus à serrer : elle subit 1d6 dégâts Contondants, et vous gagnez 1 Pression.

Étau prend fin aussi lorsque la créature n'est plus Entravée et lorsqu'elle se trouve hors de portée.

EXUTOIRE — 20 XP



2 ENERGY · ACTIVE · PSYCHIC

1 Action · 18 m · Instantanée

DESTRUCTION

Vous déversez toute votre Pression dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. Vous ne pouvez jouer cette Compétence que si vous portez au moins 1 Pression.

La créature effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts Psychiques, plus 1d8 par Pression dépensée. Si vous en avez dépensé 3 ou plus, elle est aussi Étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et n'est pas Étourdie.

FRONDE

20 XP



2 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC
1 Action · 9 m · Instantanée
DESTRUCTION

Vous soulevez un poids par la pensée et vous en faites une pierre de fronde.

Choisissez le projectile à portée : un Objet libre, ou la créature de Taille Moyenne ou plus petite que votre Étau tient Entravée. Lancer cette créature met fin à Étau.

Le projectile part à l'horizontale, en ligne droite, vers un point que vous voyez à 9 m ou moins de lui, et s'arrête à ce point ou contre la première créature ou le premier obstacle qu'il heurte. Une créature heurtée effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts Contondants et tombe À terre. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et reste debout.

Une créature lancée tombe À terre là où sa course s'arrête. Si elle a heurté une créature ou un obstacle, elle subit elle aussi 2d8 dégâts Contondants, sans Jet.

Vous gagnez ensuite 1 Pression.

LIRE LES PENSÉES

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC
1 Action · 9 m · Concentration · jusqu'à 1 minute
INNATE · DIVINATION

Vous tendez l'esprit vers une créature que vous voyez à portée.

Ce qui lui traverse l'esprit vous parvient en mots, ou en images lorsqu'elle pense dans une langue que vous ne comprenez pas. Rien ne l'avertit que vous l'écoutez. Vous gagnez 1 Pression.

Une fois pendant la durée, à votre tour, vous pouvez consacrer votre ▲ Action Bonus à creuser plus loin. Choisissez l'une des questions suivantes.

Ce qu'elle cache. Le secret qu'elle tient le plus à garder en ce moment.
Ce qu'elle redoute. Ce qui lui fait le plus peur, sa Phobie si elle en a une.
Ce qu'elle pense de quelqu'un. Ce qu'elle pense vraiment d'une créature que vous nommez.
Ce qu'elle sait. La réponse à une question que vous posez en une phrase, si elle la connaît.

La créature effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas d'échec, le MJ répond sincèrement à la question, d'après ce qu'elle sait ou croit. En cas de réussite, elle sent une présence dans sa tête et sait qu'on a fouillé son esprit, et Lire les pensées prend fin. Dans les deux cas, vous gagnez 1 Pression.

Lire les pensées prend fin aussi lorsque la créature se trouve hors de portée.

MARIONNETTE

50 XP



5 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC
1 Action · 18 m · Concentration · jusqu'à 1 minute
INFLUENCE · CONTROL

Vous prenez les commandes du corps d'une créature que vous voyez à portée.

Elle effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas d'échec, elle est à vous. En cas de réussite, elle vous chasse de sa tête et Marionnette prend fin. Dans tous les cas, vous gagnez ensuite 1 Pression.

Tant qu'elle est à vous, c'est vous qui jouez ses tours et ses ◆ Réactions : vous choisissez son déplacement et ce qu'elle joue, parmi ce qu'elle sait faire. Vous ne pouvez pas lui faire dépenser d'Énergie, de Karma ni de PdV, ni lui faire subir de dégâts par ses propres gestes, comme se jeter dans un vide ou retourner son arme contre elle. Elle se souvient de tout ce que vous lui avez fait faire.

Au début de chacun de ses tours, vous gagnez 1 Pression. À la fin de chacun de ses tours, et chaque fois qu'elle subit des dégâts, elle refait ce Jet. En cas de réussite, Marionnette prend fin. Marionnette prend fin aussi lorsqu'elle se trouve hors de portée.

Point de rupture

30 XP



0 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Réaction ↔ Personnel ⧗ Instantanée ↻ Once per Short Rest

DESTRUCTION · CONTROL

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsque votre Pression atteint 5, avant que votre esprit ne cède.

Votre esprit déborde en une onde de force qui balaie une sphère de 4,5 m de rayon centrée sur vous.

Chaque créature de votre choix dans la sphère effectue un Jet de Force + ◇ Athlétisme contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas d'échec, elle subit 3d8 dégâts de Force, puis elle est repoussée 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 repoussées se déplacent l'une après l'autre, de la plus éloignée de vous à la plus proche.

Votre esprit cède ensuite, comme le décrit Pression.

Recueillement

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ Instantanée

INNATE · PROTECTION

Vous inspirez longuement et vous lâchez prise : vous perdez toute votre Pression, et vous gagnez 1d4 PdV temporaires par Pression perdue ainsi, qui disparaissent au bout de 1 minute. Si vous vous concentrez, votre Concentration prend fin.

Souffler une pensée

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

INFLUENCE

Vous glissez une pensée dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La pensée tient en une courte phrase, dans une langue que la créature comprend, comme « La porte du fond n'est pas gardée » ou « Il me ment ».

La créature effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). Si la pensée la pousse à se mettre en danger, à trahir un allié ou à agir contre sa nature, ce Jet gagne 2 Avantages. En cas d'échec, elle tient la pensée pour la sienne ; le MJ décide de ce qu'elle en fait. En cas de réussite, elle entend une voix qui n'est pas la sienne et sait qu'on a touché à son esprit, sans savoir qui.

Vous gagnez ensuite 1 Pression.

Terreur

20 XP



2 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Action ↔ 18 m ⧗ jusqu'à 1 minute

CONTROL · INFLUENCE

Vous imposez à l'esprit d'une créature que vous voyez à portée l'image de ce qu'elle redoute, et vous l'attachez à ce que vous choisissez : vous, une autre créature qu'elle voit, ou un emplacement qu'elle voit, comme une porte ou un pont.

La créature effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). Si vous savez ce qu'elle redoute, par sa Phobie, par Lire les pensées ou autrement, ce Jet subit 1 Désavantage. En cas d'échec, elle est Effrayée par ce que vous avez choisi, pour la durée de la Compétence. En cas de réussite, elle ne subit rien.

Vous gagnez ensuite 1 Pression.

Troisième main

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Action ↔ 9 m ⧗ Concentration · jusqu'à 10 minutes

INNATE

Une main que personne ne voit agit pour vous.

La main accomplit l'un des gestes suivants au moment où vous jouez cette Compétence, puis chaque fois que vous y consacrez votre ▲ Action Bonus. Un Jet qu'un geste demande est un Jet d'Esprit, avec l'◇ Aptitude que le MJ juge adaptée. Vous gagnez 1 Pression au moment où vous jouez cette Compétence.

Porter. Elle saisit un Objet libre qui tient dans une main, l'emporte où vous voulez à portée, puis le pose ou le garde en l'air.
Manier. Elle ouvre une porte ou un tiroir qui n'est pas verrouillé, tourne une clé, tire un levier ou écrit quelques mots.
Crocheter. Elle crochète une serrure, désamorce un piège ou défait un nœud, si elle tient les outils que le geste demande.
Subtiliser. Elle prend, dans la poche ou la bourse d'une créature, un objet qui tient dans une main. Effectuez un Jet opposé d'Esprit + ◇ Escamotage contre son Jet d'Esprit + ◇ Perception. Si la créature l'emporte, elle sent la main et garde l'objet.

La main ne quitte jamais la portée, et on ne peut pas la prendre pour cible. Elle ne peut ni porter d'⚔ Attaque, ni jouer de Compétence, ni employer l'effet d'un objet, comme lancer une bombe ou faire boire une potion. Ce qu'elle tient tombe lorsque Troisième main prend fin.

Advantage RULE WORD

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

Aptitude RULE WORD

A field of know-how. It makes up half of every Roll.

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.

Bonus Action RULE WORD

A quick action taken during your turn. You have one per turn. Usually reserved for Skills that say so.

Charisma CHARACTERISTIC

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

Concentration RULE WORD

The attention a lasting Skill asks of you: it acts while you maintain it, up to its duration. You maintain only one Concentration Skill at a time: playing another ends the first, even if the second does not resolve or is cancelled. Each time you take damage, make a Roll (Constitution + Will) against a DC of 10: on a failure, your Concentration ends. It also ends when you gain Agonie, when you are Asleep, Stunned or Enragé, and when you end it, which costs nothing.

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.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

Intelligence CHARACTERISTIC

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

Karma RULE WORD

Points granted by the GM. By default, a point can add an Advantage or a Disadvantage to the Roll of your choice.

Loose Object RULE WORD

An object left to itself: nobody wears or holds it, and it weighs no more than a creature of Medium size.

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.

Phobia RULE WORD

A fear that weighs on the character's decisions, from vertigo to a terror of spiders. It carries a Karma slot, which the GM often fills when it costs them something.

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.

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.

Sleight of Hand APTITUDE

Picking pockets, lifting or concealing a small object unseen.

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.

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.

◇ Will APTITUDE

Keeping a cool head in the face of fear, intimidation or manipulation.

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.

Charmed

While a creature is **Charmed**, the creature that **charmed** it gains 1 Advantage on its Charisma Rolls that target it and deal no damage.

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

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.

Enragé

Une créature **Enragée** gagne une résistance aux dégâts Tranchants, Contondants et Perforants, et 1 Avantage à tous ses Jets de Force.

Elle ne peut pas se concentrer, et ses Jets d'Intelligence subissent 1 Désavantage : il ne reste plus grand-chose pour penser.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure. Il prend fin dans tous les cas lorsque la créature tombe à 0 PdV.

Entravé

Une créature **Entravée** est retenue sur place : elle est **Immobilisée**. Ses Attaques et ses Jets de Dextérité subissent 1 Désavantage, et les Attaques faites contre elle 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 **entravée**. En cas de réussite, elle se dégage et l'état prend fin.

Frightened

A **Frightened** creature cannot willingly move closer to what frightens it. While it can see what frightens it, it suffers 1 Disadvantage on its Rolls and Attacks.

At the end of each of its turns, it makes a Spirit + Will Roll against the DC of the Skill that **frightened** it. On a success, the state ends.

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.

Pression

Pression s'accumule sur vous jusqu'à 5. Dès que vous en portez 5, votre esprit cède : vous perdez toute votre **Pression** et vous gagnez **Migraine**.

Vous perdez 1 **Pression** lorsque vous terminez l'un de vos tours sans en avoir gagné depuis la fin de votre tour précédent, ou depuis le début du combat si c'est votre premier tour. Hors combat, vous perdez toute votre **Pression** au bout de 1 minute sans en gagner.

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

Migraine

Votre esprit a cédé. Au moment où vous gagnez **Migraine**, vous subissez 2d6 dégâts Psychiques et votre Concentration prend fin.

Tant que **Migraine** dure, vous êtes **Étourdi**, vous ne pouvez gagner aucune **Pression**, et vous ne pouvez jouer aucune Compétence dont le texte peut vous en faire gagner.

L'état prend fin à la fin de votre prochain tour. Hors combat, il prend fin au bout de 1 minute.



© AUBAINE • PSYCHIQUE • V0.3.0.5EEB14C4.1B58B433