AUBAINE



PSYCHIQUE

LA VOLONTÉ SANS MAINS

DOMAINE • V0.3.0

AUBAINE

Psychique

La volonté sans mains

Domaine • v0.3.0

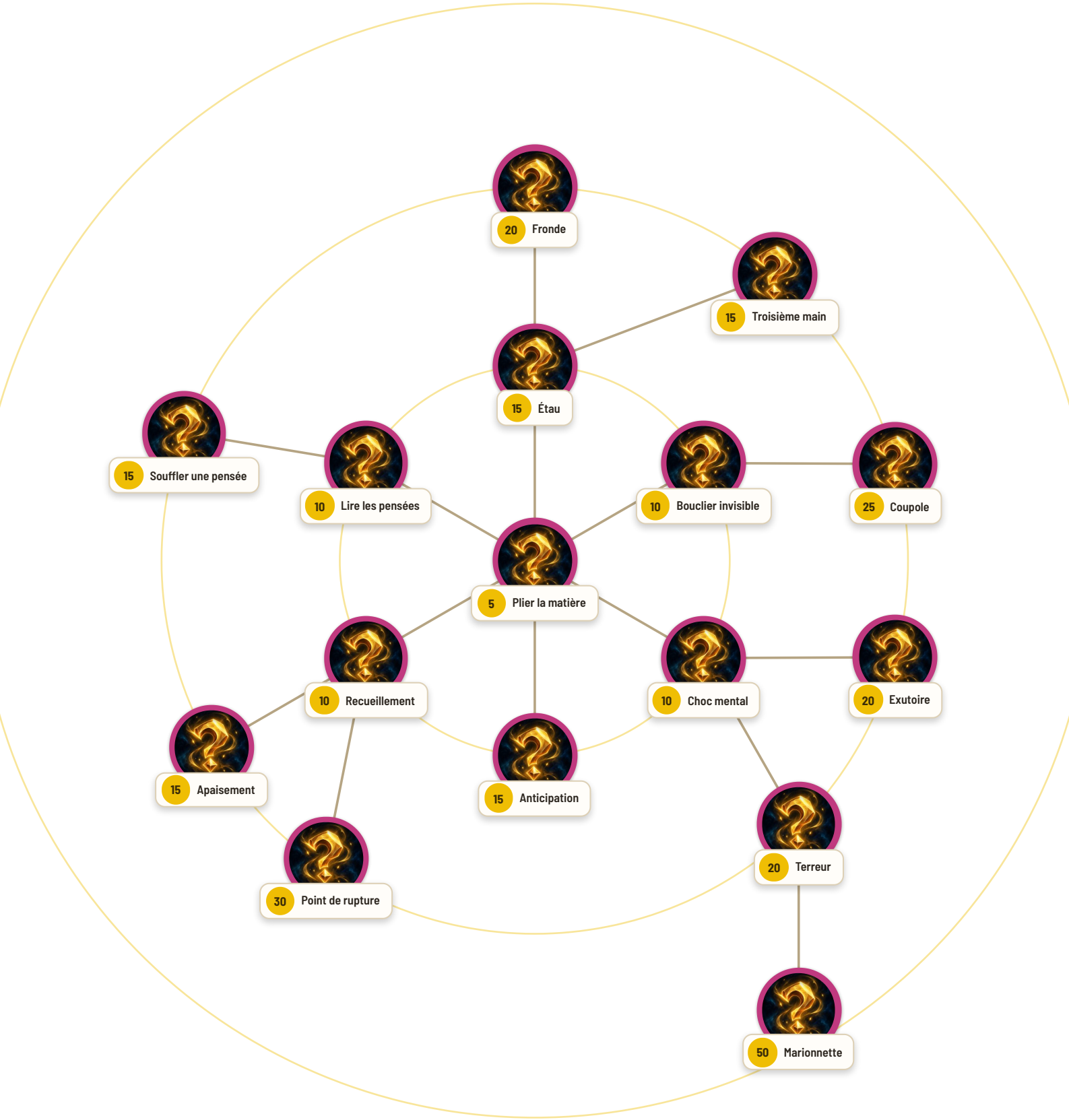
Psychique

La volonté sans mains

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.e83b888b



ACTIVE

PSYCHIQUE

Plier la matière

5 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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

DESTRUCTION · DÉCHAÎNÉ

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.

NIV. 2 Secousse — 25 PX

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.

NIV. 3 Torsion — 50 PX

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.

NIV. 4 Écrasement — 75 PX

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.

NIV. 5 Effondrement — 100 PX

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

1 Réaction ↔ 18 m Instantanée

INNÉ · 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 vous 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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

INFLUENCE · SOIN

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.

NIV. 2 Accalmie — 25 PX

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

1 Réaction ↔ 9 m Instantanée

INNÉ · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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.

NIV. 2 Choc redoublé 20 PX

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 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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

INNÉ · 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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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

CONTRÔLE

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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

INNÉ · 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 PX



5 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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

INFLUENCE · CONTRÔLE

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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

1 Réaction ↔ Personnel ⧗ Instantanée

1 fois par Repos court

DESTRUCTION · CONTRÔLE

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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ Instantanée

INNÉ · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

1 Action ↔ 18 m ⧗ jusqu'à 1 minute

CONTRÔLE · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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

INNÉ

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.

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.

Aptitude MOT DE RÈGLE

Un domaine de savoir-faire. Elle forme la moitié de chaque Jet.

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.

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.

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.

Escamotage APTITUDE

Faire les poches, subtiliser ou dissimuler un petit objet sans être vu.

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.

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.

Objet libre MOT DE RÈGLE

Un objet laissé à lui-même : personne ne le porte ni ne le tient, et il ne pèse pas plus qu'une créature de Taille Moyenne.

PdV MOT DE RÈGLE

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

Perception APTITUDE

Remarquer par les sens ce qui échappe aux autres, comme une créature cachée ou une embuscade.

Mots de règle

Phobie MOT DE RÈGLE

Une peur qui pèse sur les décisions du personnage, du vertige à la terreur des araignées. Elle porte un emplacement de Karma, que le MJ remplit souvent quand elle lui coûte quelque chose.

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.

Taille MOT DE RÈGLE

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

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.

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.

Charmé

Tant qu'une créature est **Charmée**, la créature qui l'a **charmée** gagne 1 Avantage à ses Jets de Charisme qui la prennent pour cible et n'infligent pas de dégâts.

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

Effrayé

Une créature **Effrayée** ne peut pas, de son plein gré, s'approcher de ce qui l'effraie. Tant qu'elle le voit, elle subit 1 Désavantage à ses Jets et à ses Attaques.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre le DD de la Compétence qui l'a **effrayée**. En cas de réussite, l'état prend fin.

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.

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.

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.E83B888B