

A fantastical landscape featuring several tall, narrow rock pillars floating in the air. The central pillar is the largest and has a glowing blue energy source at its base. The scene is surrounded by dense green foliage and trees, with a misty atmosphere. The overall color palette is dominated by greens, blues, and greys.

AUBAINE

TERRE

LA NATURE IMMUABLE

DOMAIN • V0.2.1

AUBAINE

TERRE

La nature immuable

Domain • v0.2.1

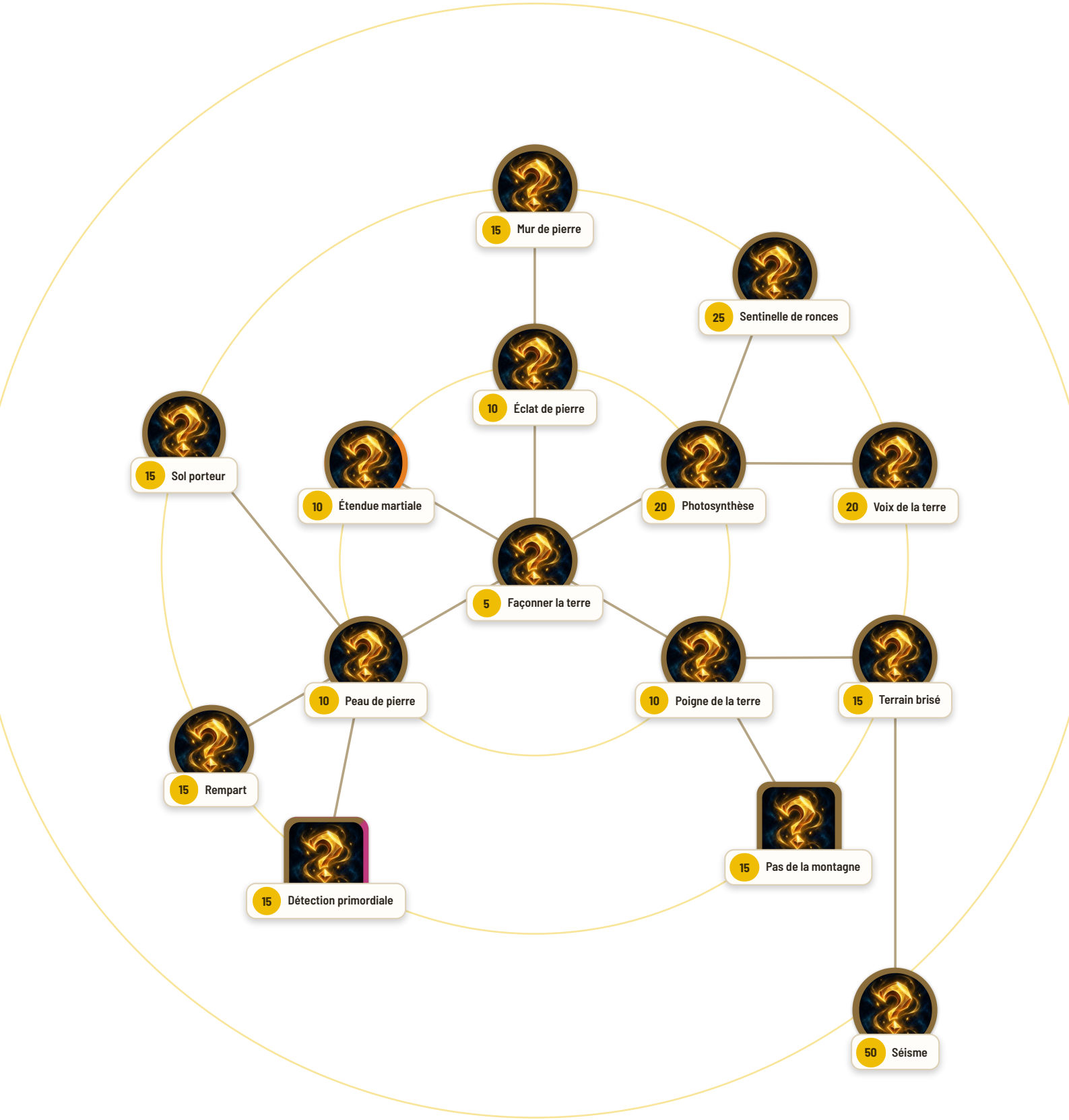
TERRE

La nature immuable

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.c7625210





FAÇONNER LA TERRE

5 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · EARTH

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

SPELL · DESTRUCTION · UNLEASHED

Vous créez, remodelez ou déplacez de la terre, de la pierre ou de la matière végétale 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 matière inflige 1d10 dégâts du type qui convient à la forme que vous lui donnez : un bloc de pierre écrase, un épieu de bois ou une ronce perfore. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend la matière moins puissante, jusqu'à la rendre inoffensive.

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

Cette matière peut prendre n'importe quelle forme comme un bloc lancé sur une cible, un sol qui se dérobe, une racine qui agrippe une cheville, 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 TERREAU

25 XP



Lorsque vous lancez **Façonner la terre**, vous pouvez dépenser 1 **Énergie** de plus pour lancer Terreau. La matière atteint la taille d'un tonneau, elle inflige 2d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

LV. 3 GLAISE

50 XP



Lorsque vous lancez **Façonner la terre**, vous pouvez dépenser 2 **Énergies** de plus pour lancer Glaise. La matière atteint la taille d'une chambre, elle inflige 3d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

LV. 4 TERTRE

75 XP



Lorsque vous lancez **Façonner la terre**, vous pouvez dépenser 3 **Énergies** de plus pour lancer Tertre. La matière atteint la taille d'une cabane, elle inflige 4d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

LV. 5 COLLINE

100 XP



Lorsque vous lancez **Façonner la terre**, vous pouvez dépenser 4 **Énergies** de plus pour lancer Colline. La matière atteint la taille d'une maison, elle inflige 5d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

DÉTECTION PRIMORDIALE

15 XP



PASSIVE · EARTH / PSYCHIC

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

SPELL · DIVINATION

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



ÉCLAT DE PIERRE

10 XP



+ 0 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous arrachez une pierre au sol et la lancez à la tempe d'une créature que vous voyez à portée. 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 1d6 dégâts Contondants, puis effectue un **Jet** de **Constitution** + **Résistance** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle est **Étourdi** jusqu'à la fin de son prochain tour.

ÉTENDUE MARTIALE

10 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · EARTH / PHYSICAL

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

SPELL · ENHANCEMENT

Vous touchez une arme et la gainez de pierre et de ronces. Une fois par tour, lorsque vous réussissez une **Attaque** avec elle, vous gagnez 1d4 **PdV** temporaires.

LV. 2 ÉTENDUE PERFECTIONNÉE

35 XP



Pour chaque amélioration de **Façonner la terre** que vous possédez, **Étendue martiale** rend 1d4 **PdV** temporaires supplémentaires.

MUR DE PIERRE

15 XP



+ 2 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ jusqu'à 1 heure

SPELL · CREATION

Un mur de pierre jaillit du sol à l'endroit que vous désignez : 9 m de long, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur, que vous pouvez répartir autrement tant que le volume reste le même.

Le mur coupe le passage et la vue. Chaque section de 1,5 m possède une **CA** de 15 et 30 **PdV**, et s'effondre quand elle tombe à 0.

PAS DE LA MONTAGNE

15 XP  

PASSIVE · EARTH

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

SPELL · MOBILITY

Rien ne vous déplace contre votre gré. Un effet que vous n'avez pas choisi ne peut ni vous pousser ni vous mettre **↓ À terre**, et un terrain difficile ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire.

PEAU DE PIERRE

10 XP  

+ 1 ENERGY ACTIVE · EARTH

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

SPELL · PROTECTION

Votre peau se couvre d'écailles de pierre. Tant que **👉 Peau de pierre** dure, réduisez de 2 chaque dégât Contondant, Perforant ou Tranchant que vous subissez.

PHOTOSYNTÈSE

20 XP  

+ 2 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · CREATION

Vous précipitez la croissance d'une graine, d'une pousse, d'une plante, d'un arbre ou d'une créature végétale que vous voyez à portée. En quelques instants, elle atteint la pleine maturité que la nature lui destinait : une graine plantée devient un arbre adulte.



POIGNE DE LA TERRE

10 XP  

+ 1 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · CONTROL

Le sol se soulève en racines et en mains de pierre sous une créature que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **👉 Sort**, choisissez sa **● Caractéristique** entre **🧠 Intelligence**, **👉 Esprit** et **👉 Charisme**.

Elle effectue un **🧠 Jet** de **🧠 Dextérité** + **🧠 Réflexes** contre votre **🧠 DD** (10 + la **● Caractéristique** choisie + **🧠 Arcanes**). En cas d'échec, elle est **👉 Entravé**. En cas de réussite, elle s'écarte d'un pas et la poigne se referme sur rien.

REMPART

15 XP  

+ 1 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Réaction ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · PROTECTION

Vous jouez cette **👉 Réaction** lorsqu'une créature que vous voyez à portée est prise pour cible par une **👉 Attaque**.

Une dalle de pierre jaillit du sol sur la trajectoire. L'**👉 Attaque** subit 1 **👉 Désavantage**, puis la dalle s'effrite.



SÉISME

50 XP  

+ 5 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

La terre se déchire dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **👉 Sort**, choisissez sa **● Caractéristique** entre **🧠 Intelligence**, **👉 Esprit** et **👉 Charisme**.

Chaque créature au sol dans la zone effectue un **🧠 Jet** de **🧠 Dextérité** + **🧠 Réflexes** contre votre **🧠 DD** (10 + la **● Caractéristique** choisie + **🧠 Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts Contondants et tombe **↓ À terre**. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et reste debout.

La zone reste un terrain difficile jusqu'à ce que quelqu'un la dégage. Toute construction non magique qui s'y trouve subit également 6d6 dégâts Contondants.



SENTINELLE DE RONCES

25 XP  

+ 3 ENERGY ACTIVE · EARTH

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

SPELL · SUMMONING

Vous éveillez une ronce dans une parcelle de terre ou de végétation que vous voyez à portée. Tant que vous vous concentrez, elle agit juste après vous à chacun de vos tours. Au moment où vous lancez ce **👉 Sort**, choisissez sa **● Caractéristique** entre **🧠 Intelligence**, **👉 Esprit** et **👉 Charisme**.

La ronce est une créature végétale. Elle a une **🧠 CA** de 13, 10 **👉 PdV** et une Vitesse de 0, et elle ne peut pas être déplacée contre son gré.

Étreindre (1 Action). Effectuez un **🧠 Jet** de la **● Caractéristique** choisie + **🧠 Arcanes** contre la **🧠 CA** d'une créature à 1,5 m de la ronce. En cas de réussite, la cible subit 1d4 dégâts Perforants et est **👉 Entravé** tant que la ronce la tient et reste debout.

Ressurgir (1 Action Bonus). La ronce se retire du sol et repousse dans une autre parcelle de terre ou de végétation à 9 m ou moins de vous. Elle lâche ce qu'elle tenait.

SOL PORTEUR

15 XP  

+ 1 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Réaction ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · HEALING

Vous jouez cette **Réaction** lorsqu'une créature que vous voyez à portée tombe **À terre**.

Le sol se soulève sous elle et la remet sur ses pieds. Elle n'est plus **À terre**, et cela ne lui coûte aucun déplacement.



TERRAIN BRISÉ

15 XP  

+ 2 ENERGY ACTIVE · EARTH

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

SPELL · CONTROL

Le sol se fissure et se hérissé d'échardes de pierre dans un rayon de 6 m autour d'un point que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

La zone devient un terrain difficile : s'y déplacer coûte le double. Une créature qui commence son tour dans la zone effectue un **Jet** de **Dextérité** + **Réflexes** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 1d10 dégâts Perforants et tombe **À terre**.



VOIX DE LA TERRE

20 XP  

+ 3 ENERGY ACTIVE · EARTH

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

SPELL · INFLUENCE

Vous parlez à ce qui est fait de bois ou de pierre, et il vous écoute. Choisissez une créature végétale ou minérale que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Elle effectue un **Jet** d'**Esprit** + **Volonté** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Persuasion**). En cas d'échec, elle vous obéit tant que vous vous concentrez : elle agit à son tour selon les ordres que vous lui donnez. Un ordre qui l'expose à un danger direct lui accorde aussitôt un nouveau **Jet** pour se libérer.

En cas de réussite, elle repousse votre voix et sait que vous avez essayé.

↓ À terre

Une créature ↓ **À terre** est au sol. 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 coûte la moitié de son déplacement.

⚓ Entravé

Une créature ⚓ **Entravée** est retenue sur place. Sa Vitesse tombe à 0. 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 sonne. 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.

AUBAINE

UNLEASH YOUR IMAGINATION • BEGIN YOUR ADVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • TERRE • V0.2.1.84182B49.C7625210

