AUBAINE



TERRE

LA NATURE IMMUABLE

DOMAIN • V0.3.0

AUBAINE

TERRE

La nature immuable

Domain • v0.3.0

Terre

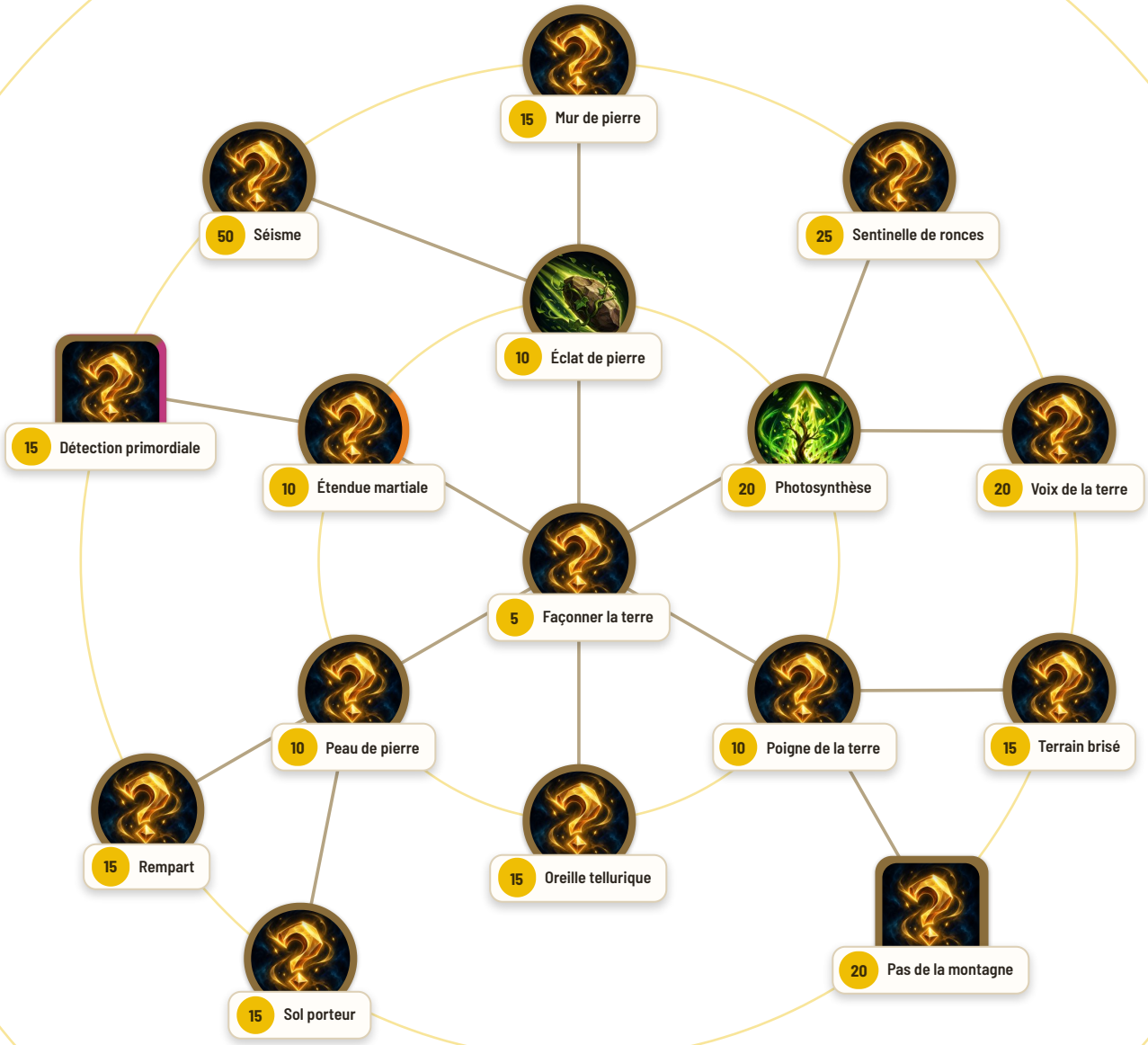
La nature immuable

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.304944fd

Terre



ACTIVE PASSIVE

EARTH PHYSICAL PSYCHIC

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.

Dégâts. Utilisée de façon offensive, cette matière inflige 1d10 dégâts Contondants, Perforants ou Tranchants, selon la forme que vous lui donnez : un bloc de pierre écrase, un épieu de bois ou une ronce perfore, une arête de pierre tranche. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend la matière moins puissante, jusqu'à la rendre inoffensive.

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

Forme. 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 faites naître un éclat de pierre au creux de votre main et le 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 (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle est Étourdie 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, choisissez l'un des effets suivants : vous gagnez 1 Strate, ou vous gagnez 1d4 PdV temporaires, qui disparaissent lorsque Étendue martiale prend fin.

LV. 2 Étendue perfectionnée — 35 XP

Pour chaque amélioration de Façonner la terre que vous possédez, les PdV temporaires qu'offre ce Sort augmentent de 1d4.

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 en un endroit que vous voyez à portée : 9 m de long, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur. Vous pouvez changer sa longueur et sa hauteur, par pas de 1,5 m, tant que sa surface reste la même, sans descendre sous 1,5 m pour l'une ni pour l'autre.

Le mur ne peut pas apparaître dans l'espace qu'occupe une créature. Il coupe le passage et la vue. Chaque section de 1,5 m de long possède une CA de 15 et 30 PdV, et s'effondre quand elle tombe à 0 PdV.

Le mur s'effrite en poussière au terme de la durée. Vous pouvez le réduire en poussière plus tôt en le touchant, sans y consacrer d' Action.

OREILLE TELLURIQUE

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · EARTH
1 Action ↔ Personnel ⧗ Instantanée
SPELL · DIVINATION

Vous posez la paume à plat sur de la terre ou de la pierre et percevez les créatures ou les cavités dans un rayon de 18 m autour de vous, à travers les murs, les sols et la roche. Sans ce contact, vous ne pouvez pas lancer ce Sort. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Choisissez ensuite l'un des effets suivants, qui décrit ce que vous percevez dans cette zone.

Créatures. L'emplacement et la Taille de chaque créature de Taille Petite ou plus grande en contact avec la terre ou la pierre, ou avec un plancher posé directement dessus. Une créature Cachée parmi elles effectue d'abord un Jet de Dextérité + Discrétion contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Perception). En cas d'échec, elle perd cet état vis-à-vis de vous. En cas de réussite, vous ne percevez rien d'elle.

Cavités. La forme de chaque galerie, grotte, cave, puits, fosse ou salle close que la terre ou la pierre entoure, et l'emplacement de ses entrées, même couvertes ou murées.

LV. 2 BIVOUAC 20 XP

Lorsque vous lancez Oreille tellurique, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Bivouac. Pendant 8 heures, chaque fois qu'une créature de Taille Petite ou plus grande, en contact avec la terre ou la pierre, ou avec un plancher posé directement dessus, entre à 18 m ou moins de vous, vous le savez, même si vous dormez. Vous apprenez où elle se trouve et quelle est sa Taille, et vous pouvez vous réveiller aussitôt. Une créature Cachée qui entre ainsi effectue d'abord le Jet de Dextérité + Discrétion d' Oreille tellurique, avec les mêmes effets. Bivouac prend fin plus tôt si vous vous éloignez de plus de 3 m de l'endroit où vous l'avez lancé.

PAS DE LA MONTAGNE

20 XP



PASSIVE · EARTH
Passif ↔ – ⧗ –
SPELL · MOBILITY

Tant que vous vous tenez sur de la terre, de la pierre ou un plancher posé directement dessus, un effet auquel vous ne consentez pas ne peut ni vous déplacer ni vous faire tomber À terre. Cela ne vous empêche pas d'être À terre lorsque vous subissez Agonie ou que vous êtes Endormi. Un terrain difficile ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire.

À la fin de chacun de vos tours, si vous vous tenez sur de la terre, de la pierre ou un plancher posé directement dessus sans avoir quitté l'emplacement où vous avez commencé ce tour, vous gagnez 1 Strate.

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, chaque fois que vous subissez des dégâts Contondants, Perforants ou Tranchants, vous en subissez 2 de moins.

PHOTOSYNTHÈSE

20 XP



2 ENERGY ACTIVE · EARTH
1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée
SPELL · CREATION

Vous précipitez la croissance d'un végétal que vous voyez à portée : une graine, une pousse, une plante ou un arbre. Choisissez l'un des effets suivants.

Maturité. Le végétal atteint en quelques instants la pleine maturité que la nature lui destinait : un gland planté devient un chêne adulte. Il ne pousse que dans l'espace libre et cesse de croître là où une créature, un objet ou une paroi lui barre la place : il ne soulève, ne déplace ni ne brise rien, et ne retient aucune créature.
Récolte. S'il porte des fruits, des graines ou des tubercules, ils mûrissent tous d'un coup, assez pour que six créatures au plus mangent à leur faim pendant une journée.
Vigueur. Visez à la place une créature que vous voyez à portée et qui est une Plante. Elle récupère 2d4 PdV.

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 au sol que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme. Vous pouvez aussi dépenser 2 Strate pour viser une seconde créature au sol que vous voyez à portée, à 3 m ou moins de la première.

Chaque créature visée effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle est Entravée. En cas de réussite, 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, vous y compris, est prise pour cible par une Attaque.

Une dalle de pierre se dresse sur la trajectoire. L'Attaque subit 1 Désavantage, puis la dalle s'effrite. Si l'Attaque échoue, vous pouvez gagner 1 Strate.

LV. 2 Contrefort 25 XP

Lorsque vous lancez Rempart, vous pouvez dépenser 2 Strate pour que la dalle tienne. Elle reste dressée jusqu'au début de votre prochain tour, et d'ici là, chaque autre Attaque qui prend pour cible la créature qu'elle protège subit elle aussi 1 Désavantage. La dalle s'effrite plus tôt si cette créature quitte l'emplacement qu'elle occupe.

Séisme

50 XP



5 ENERGY ACTIVE · EARTH

1 Action ↔ 18 m Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

La terre se déchire dans un rayon de 4,5 m autour d'un point du sol que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme. Vous pouvez aussi dépenser toute votre Strate : le rayon augmente alors de 1,5 m par Strate dépensée.

Chaque créature au sol dans la zone effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + 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 joue son propre tour juste après le vôtre. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

La ronce est une Plante de Taille Moyenne. Elle a une CA de 11, 10 PdV et une Vitesse de 0, elle effectue ses Jets avec vos Caractéristiques, et elle ne peut pas être déplacée contre son gré. À son tour, elle dispose d'une Action et d'une Action Bonus, qu'elle ne consacre qu'aux effets ci-dessous, et elle ne joue aucune Réaction.

Étreindre. La ronce consacre son Action à saisir une créature qu'elle ne tient pas, à 1,5 m ou moins d'elle. Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Arcanes contre la CA de cette créature. En cas de réussite, la cible subit 1d4 dégâts Perforants et elle est Entravée tant que la ronce la tient. Le Jet de dégagement de la cible se fait contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). La ronce ne tient qu'une créature à la fois : lorsqu'elle en saisit une autre, elle lâche la précédente. La prise cède aussi dès que plus de 1,5 m sépare la ronce de sa cible.

Ressurgir. La ronce consacre son Action Bonus à se retirer du sol et à repousser dans une autre parcelle de terre ou de végétation que vous voyez à portée. Elle lâche ce qu'elle tenait.

Lorsque la ronce tombe à 0 PdV, Sentinelle de ronces prend fin. Lorsque Sentinelle de ronces prend fin, la ronce se flétrit et 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, vous y compris, 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 hérisse d'échardes de pierre dans un rayon de 3 m autour d'un point du sol que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Tant que Terrain brisé dure, la zone est un terrain difficile. Une créature au sol qui commence son tour dans la zone effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas de réussite, elle garde l'équilibre et ne subit rien. En cas d'échec, elle subit 1d4 dégâts Perforants et tombe À terre.

Une fois par round, lorsqu'une créature autre que vous échoue à ce Jet, vous gagnez 1 Strate.

Voix de la terre

20 XP



3 ENERGY ACTIVE · EARTH

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

SPELL · INFLUENCE

Vous imposez votre voix à une créature que vous voyez à portée : une Plante, ou un Artificiel ou un Élémentaire fait de bois, de terre ou de pierre. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

La créature effectue un Jet d'Esprit + Volonté contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Persuasion). En cas de réussite, elle repousse votre voix et sait que vous avez essayé. En cas d'échec, elle vous obéit tant que vous vous concentrez : elle agit à son tour selon les ordres que vous lui donnez, et ne fait rien sans ordre. Lui donner un ordre ne vous coûte ni Action ni Action Bonus.

À la fin de chacun de ses tours, elle refait ce Jet, et un ordre qui l'expose à un danger direct le lui fait refaire aussitôt. Si elle le réussit, elle se libère et Voix de la terre prend fin. Le Sort prend fin aussi si vous ou l'un de vos alliés lui infligez des dégâts.

AC RULE WORD

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

Action RULE WORD

The main action of your turn. You have one per turn.

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.

Bonus Action RULE WORD

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

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.

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.

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.

Difficult Terrain RULE WORD

Every movement across difficult terrain costs you double.

Disadvantage RULE WORD

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

Durability RULE WORD

How much punishment a piece of equipment can still take in your place before it gives way. The piece prints its maximum. Each point of damage it stops removes 1 Durability, and at 0 it is Broken. Only Repair brings it back up.

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.

Medicine APTITUDE

Treating a wound, operating, diagnosing an ailment or working out what a creature died of.

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.

◇ Persuasion APTITUDE

Convincing or negotiating in good faith, through discussion.

◆ 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.

◇ Stealth APTITUDE

Moving silently, hiding and acting unnoticed.

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.

Agonie

Une créature tombée à 0 PdV gagne **Agonie** 3. Ses PdV ne descendent pas sous 0.

Tant qu'elle subit **Agonie**, elle est **À terre** : elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout. Elle ne peut jouer aucune Action, Action Bonus ni Réaction qui coûte de l'Énergie ou des PdV. L'Encaissement de ses pièces d'équipement n'arrête aucun dégât.

À la fin de chacun de ses tours, son **Agonie** diminue de 1, sauf pendant le tour où elle l'a reçue. Une action qui lui inflige des dégâts la diminue aussi de 1, une fois au plus par action. À **Agonie** 0, la créature meurt.

Tout soin qui lui rend au moins 1 PdV met fin à l'état. Elle reste **À terre** jusqu'à ce qu'elle se relève.

Une Action et un Jet réussi d'Intelligence + Médecine contre un DD de 10 rendent 1 PdV à une créature qui subit **Agonie**.

Asleep

A creature that is **Asleep** falls unconscious: it is **À terre** and cannot take any Action, Bonus Action or Reaction. While the state lasts, no effect stands it back up.

The state ends when the Skill that put it to sleep ends, when the creature takes damage, or when another creature spends an Action to shake or slap it awake.

An Undead or a Construct cannot fall **Asleep**.

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.

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.

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.

Strate

Strate s'accumule sur vous jusqu'à 3.

Chaque fois que vous subissez des dégâts, vous en subissez 1 de moins par **Strate** que vous portez.

Vous perdez toute votre **Strate** lorsque vous quittez l'emplacement que vous occupez, de votre plein gré ou non, et lorsque vous tombez à 0 PdV.

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



© AUBAINE • TERRE • V0.3.0.5EEB14C4.304944FD