AUBAINE



TERRE

LA NATURE IMMUABLE

DOMAINE • V0.3.0

AUBAINE

TERRE

La nature immuable

Domaine • v0.3.0

Terre

La nature immuable

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.073a4a62



ACTIVE PASSIVE

TERRE PHYSIQUE PSYCHIQUE

Façonner la terre — 5 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE

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

SORT · DESTRUCTION · DÉCHAÎNÉ

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.

NIV. 2 Terreau — 25 PX

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.

NIV. 3 Glaise — 50 PX

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.

NIV. 4 Tertre — 75 PX

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.

NIV. 5 Colline — 100 PX

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 PX



PASSIVE · TERRE / PSYCHIQUE

Passif · – · –

SORT · 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 PX



0 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE

1 Action · 9 m · Instantanée

SORT · 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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE / PHYSIQUE

1 Action Bonus · Contact · Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · RENFORCEMENT

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.

NIV. 2 Étendue perfectionnée — 35 PX

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

Mur de pierre

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

1 Action ↔ 9 m ⧗ jusqu'à 1 heure

SORT · CRÉATION

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

1 Action ↔ Personnel ⧗ Instantanée

SORT · 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.

NIV. 2 **Bivouac** 20 PX

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 PX



PASSIVE · TERRE

Passif ↔ – ⧗ –

SORT · MOBILITÉ

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · 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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · CRÉATION

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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE

1 Action · 9 m · Instantanée

SORT · CONTRÔLE

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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE

1 Réaction · 9 m · Instantanée

SORT · 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.

NIV. 2 Contrefort — 25 PX

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 PX



5 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE

1 Action · 18 m · Instantanée

SORT · 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 PX



3 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE

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

SORT · INVOCATION

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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · TERRE

1 Réaction · 9 m · Instantanée

SORT · SOIN

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

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

SORT · CONTRÔLE

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 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

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

SORT · 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.

Action MOT DE RÈGLE

L'action principale de votre tour. Vous en avez une par tour.

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.

Arcanes APTITUDE

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

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.

CA MOT DE RÈGLE

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

Caractéristique MOT DE RÈGLE

L'une des six valeurs de base d'un personnage. Elle forme la moitié de chaque Jet.

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.

Constitution CARACTÉRISTIQUE

La santé et l'endurance du personnage, ce qui lui permet d'encaisser et de tenir.

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.

Discrétion APTITUDE

Se déplacer sans bruit, se cacher et agir sans être remarqué.

Encaissement MOT DE RÈGLE

Ce qu'une pièce d'équipement peut encore prendre de coups à votre place avant de céder. La pièce imprime son maximum. Chaque dégât qu'elle arrête lui retire 1 Encaissement, et à 0 elle est Brisée. Seul Réparer le fait remonter.

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.

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.

Médecine APTITUDE

Soigner une blessure, opérer, diagnostiquer un mal ou comprendre de quoi une créature est morte.

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.

Persuasion APTITUDE

Convaincre ou négocier de bonne foi, par la discussion.

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.

Résistance APTITUDE

Tenir le coup face au poison, à la maladie, au froid ou à l'étourdissement.

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.

Terrain difficile MOT DE RÈGLE

Chaque déplacement sur un terrain difficile vous en coûte le double.

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.

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**.

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.

Endormi

Une créature **Endormie** tombe inconsciente : elle est **À terre** et ne peut jouer aucune Action, Action Bonus ni Réaction. Tant que l'état dure, aucun effet ne la remet debout.

L'état prend fin lorsque la Compétence qui l'a **endormie** se termine, lorsque la créature subit des dégâts, ou lorsqu'une autre créature dépense une Action pour la secouer ou la gifler.

Un Mort-vivant ou un Artificiel ne peut pas être **Endormi**.

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.

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 • V0.3.0.5EEB14C4.073A4A62