AUBAINE



VENT

LE SOUFFLE INSAISISSABLE

DOMAINE • V0.3.0

AUBAINE

VENT

Le souffle insaisissable

Domaine • v0.3.0

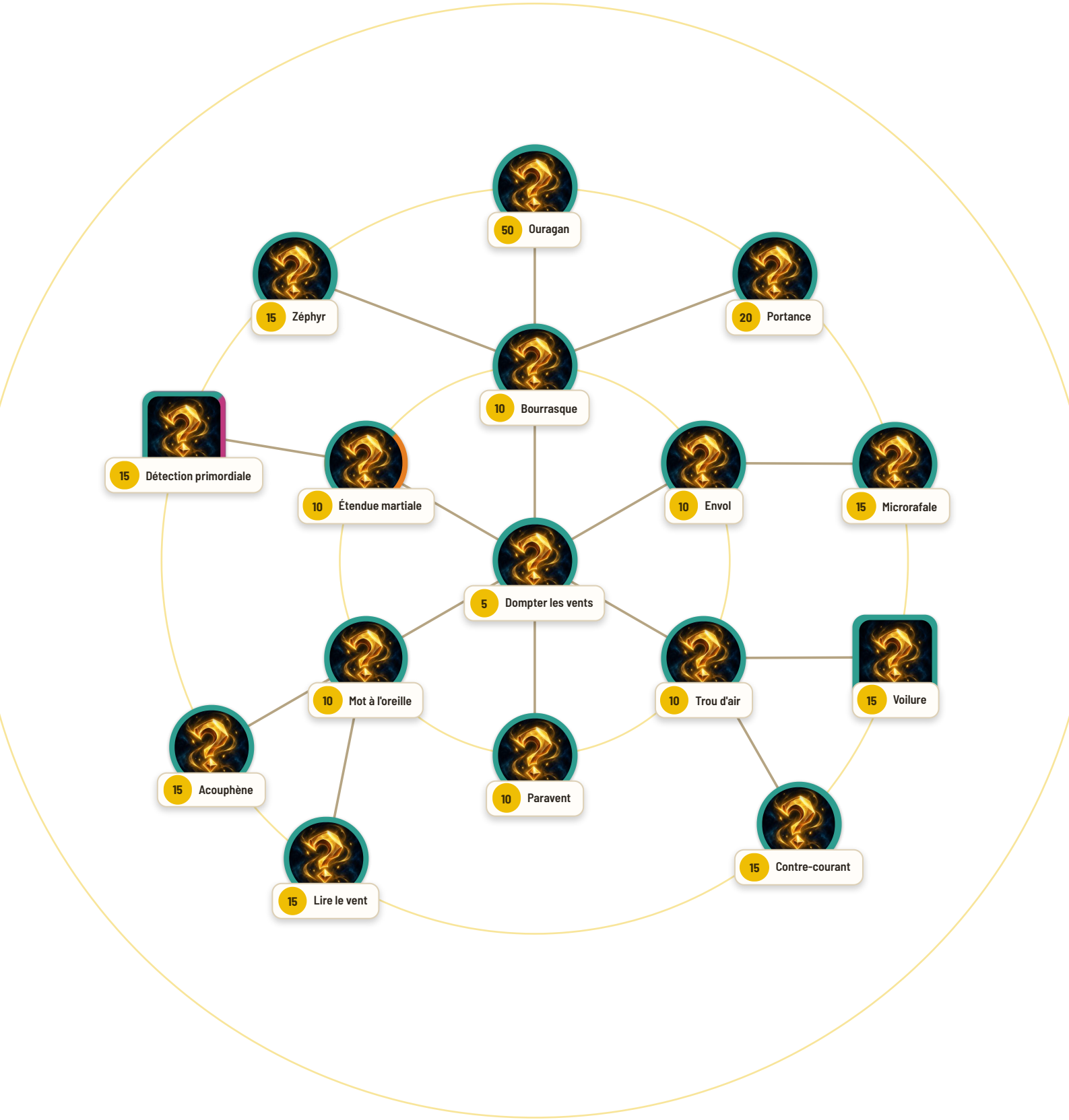
Vent

Le souffle insaisissable

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.be9da58c



ACTIVE PASSIVE

VENT PHYSIQUE PSYCHIQUE

Dompter les vents

5 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

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

SORT · DESTRUCTION · DÉCHAÎNÉ

Vous créez, remodelez ou déplacez un vent de la taille d'une caisse. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Dégâts. Utilisé de façon offensive, ce vent inflige 1d8 dégâts Contondants, Tranchants ou Perforants, selon la forme que vous lui donnez : une masse d'air écrase, une lame d'air tranche, une vrille d'air perfore. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend le vent moins puissant, jusqu'à le rendre inoffensif.

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

Forme. Ce vent peut prendre n'importe quelle forme comme un souffle lancé sur une cible, un courant d'air qui fait claquer une porte, un tourbillon qui soulève la poussière, ou même une zone d'effet au choix. Lorsqu'il est réparti en zone, il 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 Rafale — 25 PX

Lorsque vous lancez Dompter les vents, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Rafale. Le vent atteint la taille d'un tonneau, il inflige 2d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

NIV. 3 Tourmente — 50 PX

Lorsque vous lancez Dompter les vents, vous pouvez dépenser 2 Énergies de plus pour lancer Tourmente. Le vent atteint la taille d'une chambre, il inflige 3d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

NIV. 4 Cyclone — 75 PX

Lorsque vous lancez Dompter les vents, vous pouvez dépenser 3 Énergies de plus pour lancer Cyclone. Le vent atteint la taille d'une cabane, il inflige 4d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

NIV. 5 Typhon — 100 PX

Lorsque vous lancez Dompter les vents, vous pouvez dépenser 4 Énergies de plus pour lancer Typhon. Le vent atteint la taille d'une maison, il inflige 5d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

Acouphène

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action Bonus ↔ 9 m Instantanée

SORT · CONTRÔLE

Une détonation d'air comprimé claque contre une créature que vous voyez à portée et lui brouille la tête et l'ouïe. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Elle effectue un Jet de Constitution + Résistance contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, jusqu'à la fin de son prochain tour, elle est **Étourdie** et n'entend plus rien : elle rate tout Jet qui demande d'entendre. En cas de réussite, elle ne subit rien.

Vous gagnez ensuite 1 **Vent descendant**.

Bourrasque

10 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SORT · DESTRUCTION

Vous claquez l'air en un coup de vent vers une créature ou un objet 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 1d8 dégâts Contondants, puis effectue un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, la bourrasque la déplace de 3 m dans la direction de votre choix.

Contre-courant

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action Bonus ↔ 12 m Instantanée

SORT · MOBILITÉ

L'air que vous avez rabattu se retourne d'un coup et ramène vos alliés vers vous. Vous ne pouvez lancer ce Sort que si vous portez au moins 1 Vent descendant.

Choisissez, parmi les créatures alliées que vous voyez à portée, jusqu'à une créature par Vent descendant que vous portez. Dans l'ordre de votre choix, chacune est emportée en ligne droite jusqu'à l'emplacement libre le plus proche de vous, par-dessus les créatures et les vides. Ce trajet ne compte pas dans son déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. Une créature Immobilisée, ou dont un obstacle barre la route, ne bouge pas.

Vous perdez ensuite tout votre Vent descendant et gagnez 1 Vent ascendant.

Détection primordiale

15 PX



PASSIVE · VENT / PSYCHIQUE

Passif ↔ – –

SORT · DIVINATION

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

Envol

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action Bonus ↔ 6 m Instantanée

SORT · MOBILITÉ

Une poussée d'air vous soulève. Vous ne pouvez pas lancer ce Sort si vous êtes Immobilisé.

Vous bondissez jusqu'à un emplacement libre que vous voyez à portée, en hauteur si vous le voulez. Le bond passe par-dessus les obstacles, les créatures et les vides, ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. Si vous étiez À terre, vous ne l'êtes plus.

Si cet emplacement est en l'air, vous y restez en suspens jusqu'à la fin de votre tour, et vous ne pouvez pas y employer votre déplacement. À la fin de votre tour, vous redescendez à la verticale et vous vous posez, sans subir de dégâts, à l'emplacement libre le plus proche du point situé sous vous. Cette descente ne compte pas comme une chute.

Vous gagnez 1 Vent ascendant.

NIV. 2 Envol partagé

20 PX

Lorsque vous lancez Envol, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour qu'une créature consentante de Taille Moyenne ou plus petite, à 1,5 m ou moins de vous, bondisse avec vous. Elle arrive à un emplacement libre de votre choix, à 1,5 m ou moins du vôtre. Son bond ne compte pas dans son déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. Si elle bondit ainsi et qu'elle était À terre, elle ne l'est plus. Si son emplacement est en l'air, elle y reste en suspens dans les mêmes conditions que vous et redescend en même temps que vous.

Étendue martiale

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT / PHYSIQUE

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

SORT · RENFORCEMENT

Vous touchez une arme et l'entourez d'un vent tournant. Une fois par tour, lorsque vous réussissez une Attaque avec elle, vous pouvez vous déplacer de 1,5 m, sauf si vous êtes Immobilisé. Ce trajet ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité.

NIV. 2 Étendue perfectionnée

35 PX

Pour chaque amélioration de Dompter les vents que vous possédez, le trajet qu'offre ce Sort augmente de 1,5 m.

Lire le vent

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

10 minutes ↔ 1 kilomètre Instantanée

SORT · DIVINATION

Vous vous tournez face au vent et laissez venir ce qu'il porte. Vous apprenez trois informations différentes de votre choix sur l'air qui circule à portée.

Choisissez chacune parmi les suivantes : la direction de l'issue à l'air libre la plus proche, l'emplacement du passage dérobé le plus proche qu'un courant d'air trahit à 18 m ou moins de vous, la direction et la distance approximative d'un bruit ou d'une odeur que vous nommez et que le vent porte jusqu'à vous, ou le temps qu'il fera ici au cours des six prochaines heures. Seule l'information sur un bruit ou une odeur peut être choisie plusieurs fois, en nommant chaque fois un autre bruit ou une autre odeur.

MICRORAFALE

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SORT · DESTRUCTION

L'air que vous avez levé retombe d'un bloc sur une créature que vous voyez à portée. Vous ne pouvez lancer ce Sort que si vous portez au moins 1 Vent ascendant. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

La créature effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). Une créature que Portance soulève rate ce Jet sans le lancer. En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts Contondants, plus 1d8 par Vent ascendant que vous portez. Si elle est en l'air, elle est ensuite rabattue à la verticale de 9 m, ou jusqu'au sol s'il est plus proche, sans subir de dégâts de chute. Si elle se trouve alors au sol, qu'elle y ait été rabattue ou non, elle tombe À terre. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et ne bouge pas.

Vous perdez ensuite tout votre Vent ascendant et gagnez 1 Vent descendant.

MOT À L'OREILLE

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action ↔ 1 kilomètre jusqu'à 10 minutes

SORT · ILLUSION

Vous tendez un fil d'air qui porte la voix entre vous et jusqu'à quatre autres créatures. Chacune doit se trouver à portée, et vous devez la voir ou connaître l'endroit exact où elle se trouve.

Tant que le Sort dure, ce que l'un de vous dit dans le fil parvient aux autres comme un murmure à l'oreille. Personne d'autre ne l'entend, même tout près. Chacun choisit, à chaque phrase, de parler dans le fil ou à voix haute.

Les mots passent partout où l'air circule ; un lieu hermétiquement clos les arrête. Une créature qui sort de portée perd le fil, et chacune peut le quitter quand elle le veut.

OURAGAN

50 PX



5 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action ↔ 18 m Instantanée

SORT · DESTRUCTION

Un tourbillon s'élève autour d'un point que vous voyez à portée, frappe les créatures qu'il enveloppe et les projette. Il forme un cylindre de 4,5 m de rayon et de 9 m de haut, dont la base est centrée sur ce point. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Chaque créature prise dans le cylindre effectue un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts Contondants, puis le vent la déplace de 4,5 m à l'horizontale, dans une direction que vous choisissez pour chacune, 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.

Chaque Objet libre du cylindre est emporté. Il retombe sans blesser personne, à un emplacement libre de votre choix hors du cylindre et à 4,5 m ou moins de son bord.

PARAVENT

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Réaction ↔ 9 m Instantanée

SORT · PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsqu'une Attaque de Visée prend pour cible une créature que vous voyez à portée, vous compris.

Un écran d'air se dresse en travers du tir : l'Attaque subit 1 Désavantage. Si l'Attaque échoue, vous pouvez gagner 1 Vent ascendant.

NIV. 2 RENVOI 20 PX

Lorsqu'une Attaque de Visée contre laquelle vous jouez Paravent échoue, vous pouvez détourner le tir vers une autre créature que vous voyez, à 3 m ou moins de sa cible et à portée de cette Attaque. L'attaquant refait son Attaque contre cette créature, sans le Désavantage de Paravent. En cas de réussite, cette créature en subit tous les effets.

Portance

20 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

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

SORT · CONTRÔLE · MOBILITÉ

Un courant d'air se glisse sous ce que vous désignez et le soulève. Choisissez une créature de Taille Moyenne ou plus petite, ou un Objet libre, que vous voyez à portée. Vous pouvez vous choisir vous-même, quelle que soit votre Taille. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Une créature non consentante effectue un Jet de Force + ◇ Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle est soulevée. En cas de réussite, elle résiste et le Sort prend fin.

Dans tous les cas, vous gagnez ensuite 1 Vent ascendant.

La cible s'élève aussitôt à la hauteur de votre choix, jusqu'à 3 m au-dessus de son point de départ, et y flotte tant que vous vous concentrez. Elle ne peut pas employer son déplacement , sauf si elle vole. Une fois à chacun de vos tours, sans dépenser d' ● Action ni d'▲ Action Bonus, vous pouvez la déplacer de 3 m au plus dans la direction de votre choix, y compris vers le haut ou vers le bas, sans jamais la porter plus de 3 m au-dessus de son point de départ ni hors de portée. À la fin de chacun de ses tours, une créature soulevée contre son gré refait ce Jet. En cas de réussite, le Sort prend fin.

Le Sort prend fin aussi lorsque la cible se déplace ou est déplacée autrement que par ce Sort, lorsqu'elle se trouve hors de portée, et lorsqu'un effet la fait tomber À terre. Une cible qui subit l'état Agonie ou Endormi reste soulevée, et n'est À terre qu'une fois posée. Lorsque le Sort prend fin, la cible redescend doucement à la verticale et se pose sans subir de dégâts.

Trou d'air

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action ↔ 18 m Instantanée

SORT · CONTRÔLE

L'air se dérobe sous une créature que vous voyez à portée pour la faire chuter. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Elle effectue un Jet de Dextérité + ◇ Acrobaties contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + ◇ Arcanes). En cas d'échec, si elle est en l'air, elle est d'abord rabattue à la verticale de 9 m, ou jusqu'au sol s'il est plus proche, sans subir de dégâts de chute. Si elle se trouve alors au sol, qu'elle y ait été rabattue ou non, elle tombe À terre. En cas de réussite, elle garde l'équilibre.

Vous gagnez ensuite 1 Vent descendant.

Voilure

15 PX



PASSIVE · VENT

Passif ↔ – –

SORT · MOBILITÉ

L'air se tend sous vous dès que le sol vous manque. Lorsque vous tombez dans le vide, vous pouvez planer : vous vous posez à l'emplacement libre de votre choix, jusqu'à 3 m plus loin à l'horizontale pour chaque tranche complète de 1,5 m de chute. Vous ne subissez alors aucun dégât de cette chute et vous ne tombez pas À terre.

Pendant un combat, la distance que vous parcourez à l'horizontale en planant ne dépasse pas votre Vitesse. Pendant votre tour, elle compte dans votre déplacement et ne peut pas dépasser ce qu'il vous en reste.

Si vous tenez une créature consentante de Taille Moyenne ou plus petite au moment de tomber, elle plane avec vous. Elle se pose à 1,5 m ou moins de vous, sans subir de dégâts et sans tomber À terre.

Zéphyr

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action ↔ Personnel Instantanée

SORT · PROTECTION

Un souffle large part de vous et balaie une sphère de 9 m de rayon centrée sur vous.

Il disperse tout gaz, fumée, brume ou brouillard présent dans la zone, y compris ceux qu'une Compétence a créés, et en chasse les odeurs. Ceux qu'une Compétence a créés n'y reviennent pas avant la fin de votre prochain tour. Une créature que ce couvert rendait Cachée cesse de l'être. Les objets mouillés de la zone sèchent sur-le-champ, et vous pouvez y éteindre les flammes non magiques de la taille d'une torche ou moins.

Retirez l'état Trempé à chaque créature de votre choix dans la zone. Choisissez ensuite au plus une créature couverte de Poisse liquide dans la zone : le souffle sèche son mucus, qui devient Poisse solide.

◇ Acrobaties APTITUDE

Garder l'équilibre sur un appui précaire, se dégager d'une prise ou réussir une figure acrobatique.

● 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.

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.

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.

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.

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.

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**.

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.

Poisse liquide

Une créature couverte de **Poisse liquide** ruisselle d'un mucus vert qui ronge ce qu'il touche. À la fin de chacun de ses tours, elle subit 1 dégât d'Acide.

La Poisse monte d'un cran chaque fois qu'une Compétence en applique à une créature qui en porte déjà : le mucus prend et devient **Poisse solide**. Une Compétence qui applique un cran plus haut l'y porte directement.

Une Poisse a son propre DD : 8 + la Caractéristique choisie pour la Compétence qui l'a appliquée la première + les Arcanes de la créature qui a lancé cette Compétence. Elle le garde de cran en cran, et sa détonation s'en sert.

La créature perd l'état lorsqu'elle consacre 1 Action à se décrasser.

Poisse solide

Le mucus a durci en une gangue jaune qui craque à chaque geste. Il ne ronge plus, mais les Jets de Force et de Dextérité que la créature effectue pour résister à un effet subissent 1 Désavantage.

Lorsqu'une Compétence lui applique de la Poisse à nouveau, la gangue s'échauffe et devient **Poisse explosive**.

Elle perd l'état lorsqu'elle consacre 1 Action à briser la gangue.

Poisse explosive

La gangue est passée au rouge et siffle. Elle détone à la fin du prochain tour que la créature commence, ou aussitôt si une Compétence lui applique de la Poisse avant. La créature ne peut pas s'en défaire en y consacrant une Action.

La créature qui la porte subit 1d6 dégâts d'Acide, sans Jet : la gangue est collée à elle. Chaque autre créature à 3 m ou moins d'elle effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre le DD de la Poisse. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts d'Acide. En cas de réussite, elle se jette de côté et ne subit rien.

L'état prend fin lorsque la gangue détone, et la Poisse qui l'a fait détoner se perd dans l'explosion.

Trempé

Trempé s'accumule sur une créature jusqu'à 3. Sa Vitesse diminue de 1,5 m par **Trempé** qu'elle porte.

Lorsqu'elle subit des dégâts de Foudre, elle en subit 1 de plus par **Trempé**.

Elle perd tout son **Trempé** lorsqu'elle termine l'un de ses tours sans avoir été touchée par une Compétence du Domaine Eau depuis la fin de son tour précédent, ou depuis le début du combat si c'est son premier tour. Une Compétence du Domaine Eau touche la créature lorsqu'elle lui inflige des dégâts, lui applique un état ou lui fait effectuer un Jet pour y résister, ou lorsque son texte le dit. Hors combat, la créature perd tout son **Trempé** au bout de 1 minute sans être touchée.

Vent ascendant

Vent ascendant s'accumule sur vous jusqu'à 3.

Au début de chacun de vos tours, votre Vitesse augmente de 1,5 m par **Vent ascendant** que vous portez. Cette augmentation dure jusqu'à la fin de ce tour, même si vous perdez votre **Vent ascendant** entre-temps, et elle ne s'applique pas si vous êtes **Immobilisé**.

Vous perdez tout votre **Vent ascendant** lorsque vous gagnez **Vent descendant** et lorsque vous terminez l'un de vos tours sans avoir lancé de Sort du Domaine Vent pendant ce tour.

Au début d'un combat, vous perdez tout votre **Vent ascendant**.

Vent descendant

Vent descendant s'accumule sur vous jusqu'à 3.

Au moment où vous lancez un Sort du Domaine Vent qui peut faire effectuer un Jet contre votre DD, vous pouvez dépenser tout votre **Vent descendant**. Le DD de ce Sort augmente alors de 1 par **Vent descendant** dépensé, jusqu'à la fin de ses effets.

Vous perdez tout votre **Vent descendant** lorsque vous gagnez **Vent ascendant** et lorsque vous terminez l'un de vos tours sans avoir lancé de Sort du Domaine Vent pendant ce tour.

Au début d'un combat, vous perdez tout votre **Vent descendant**.



© AUBAINE • VENT • V0.3.0.5EEB14C4.BE9DA58C