



AUBAINE

PRESTIDIGITATEUR

LE MAÎTRE DES ILLUSIONS

ARCHETYPE • V0.2.1

AUBAINE

PRESTIDIGITATEUR

Le maître des Illusions

Archetype • v0.2.1

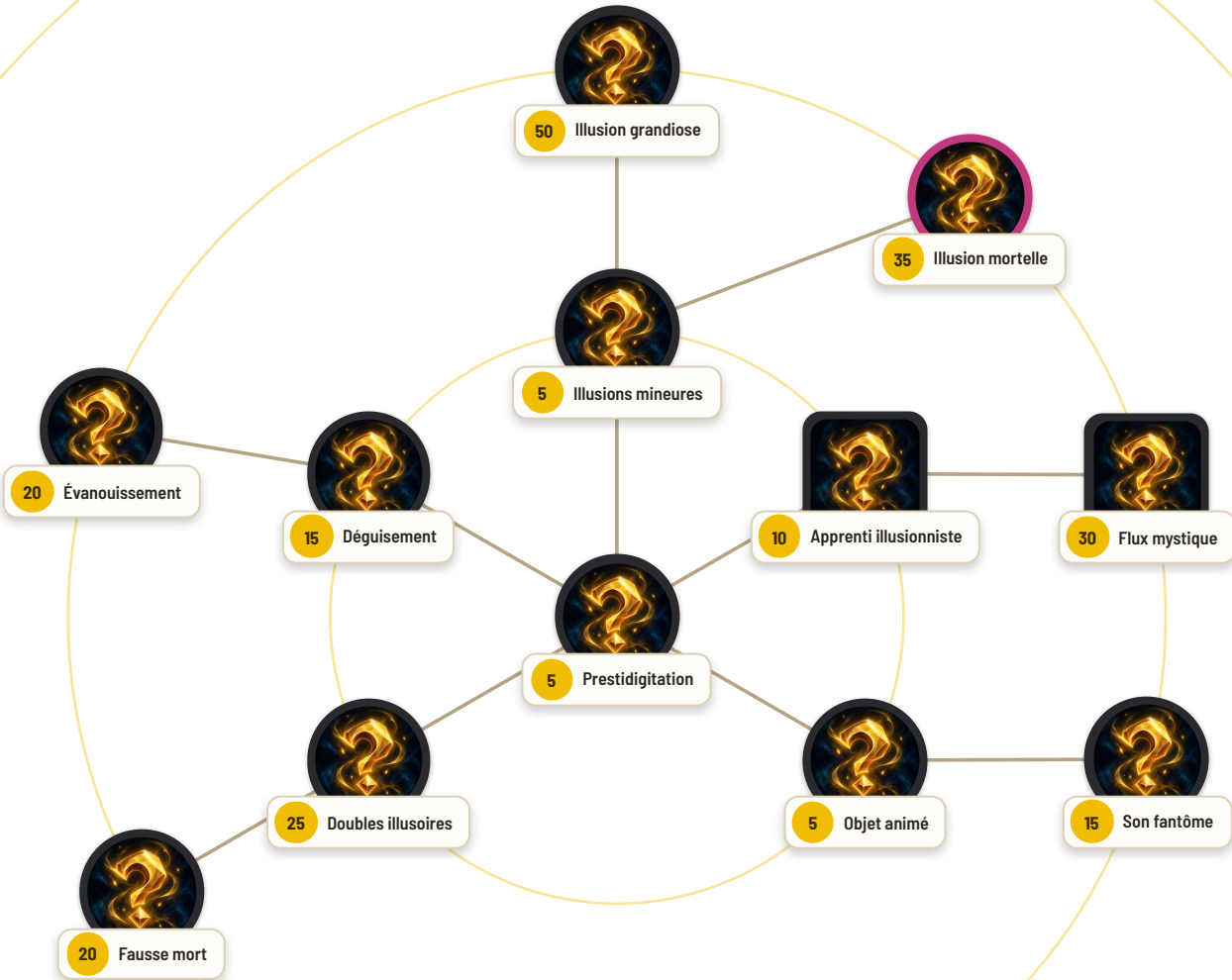
PRESTIDIGITATEUR

Le maître des Illusions

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.50dd79fd



PRESTIDIGITATION

5 XP



+ 0 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ jusqu'à 1 minute

SPELL · ILLUSION · UNLEASHED

Vous produisez un tour mineur à portée : une étincelle, une bouffée de vent, un frisson, un petit son, une odeur, salir ou nettoyer, faire apparaître une babiole illusoire. L'effet n'inflige aucun dégât et ne déplace rien de lourd.

Ce que vous pouvez en tirer tient à ce que vous inventez avec, pas à une liste. Une créature qui veut percer un tour ainsi produit y consacre son ● **Action** et effectue un 🌀 **Jet** d'👁 **Esprit** + ◇ **Perception** contre votre 🧠 **DD** (10 + 🧠 **Intelligence** + ◇ **Tromperie**).

APPRENTI ILLUSIONNISTE

10 XP



PASSIVE

⌚ Passif ↔ - - ⚡ -

ENHANCEMENT

Vous savez où poser le mensonge pour qu'il tienne. Lorsque vous calculez le 🧠 **DD** d'un 🌀 **Sort** portant l'étiquette Illusion, ajoutez la moitié de votre modificateur d'◇ **Arcanes**, arrondie à l'inférieur.

LV. 2 ILLUSIONNISTE ACCOMPLI

40 XP



Ajoutez la totalité de votre modificateur d'◇ **Arcanes** au 🧠 **DD** de vos 🌀 **Sorts** Illusion, au lieu de la moitié.

DÉGUISEMENT

15 XP



+ 2 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ Contact ⚡ jusqu'à 1 heure

SPELL · ILLUSION

Vous drapez une créature consentante, ou vous-même, d'une illusion qui change son apparence et sa voix.

Plus le déguisement est extravagant, plus il se repère : l'observateur gagne jusqu'à 5 🌱 **Avantages** à son 🌀 **Jet** d'👁 **Esprit** + ◇ **Perception** contre votre 🧠 **DD** (10 + 🧠 **Intelligence** + ◇ **Tromperie**). Faire passer un rat pour un dragon se paie ; changer la couleur d'un manteau ne se paie pas.

DOUBLES ILLUSOIRES

25 XP



+ 2 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ Personnel ⚡ jusqu'à 1 minute

SPELL · ILLUSION

Vous créez jusqu'à 3 doubles de vous-même qui reprennent vos gestes à l'identique.

Quand une ⚔ **Attaque** devrait vous toucher, un double la prend à votre place et disparaît. Une créature qui veut vous distinguer

d'eux y consacre son ● **Action** et effectue un 🌀 **Jet** d'👁 **Esprit** + ◇ **Perception** contre votre 🧠 **DD** (10 + 🧠 **Intelligence** + ◇ **Tromperie**).

ÉVANOUISSEMENT

20 XP



+ 3 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ 3 tours

SPELL · ILLUSION

Vous cessez d'être là où l'on vous regarde. Vous devenez invisible.

🌀 **Attaquer** ou lancer un 🌀 **Sort** met fin à l'effet, au moment où vous le faites et non après.

FAUSSE MORT

20 XP



+ 2 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Réaction ↔ Personnel ⚡ Instantanée

SPELL · ILLUSION

Vous jouez cette ♦ **Réaction** lorsque vous subissez des dégâts.

Vous vous effondrez, et l'illusion d'un corps sans vie reste à votre place pendant que vous vous relevez ailleurs, à 3 m ou moins, hors de vue si la scène le permet. Toute créature qui vous croyait mort vous a perdu ; celle qui effectue un 🌀 **Jet** d'👁 **Esprit** + ◇ **Perception** contre votre 🧠 **DD** (10 + 🧠 **Intelligence** + ◇ **Tromperie**) ne s'y trompe pas.

FLUX MYSTIQUE

30 XP



PASSIVE

⌚ Passif ↔ - - ⚡ -

ENHANCEMENT

Le tour vous coûte moins qu'il ne coûterait à un autre. Vos Compétences portant l'étiquette 🌀 **Sort** ou Illusion coûtent 1 ⚡ **Énergie** de moins, jusqu'à un minimum de 0.

ILLUSION GRANDIOSE

50 XP



+ 5 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ 30 m ⚡ jusqu'à 10 minutes

SPELL · ILLUSION

Vous montez une illusion vaste : un décor, un terrain, une foule, une scène entière, avec l'image et le son.

Une créature qui veut la percer à jour y consacre son ● **Action** et effectue un 🌀 **Jet** d'👁 **Esprit** + ◇ **Perception** contre votre 🧠 **DD** (10 + 🧠 **Intelligence** + ◇ **Tromperie**). Le reste de la scène tient pour elle comme pour les autres : elle sait seulement que ce qu'elle voit n'existe pas.

ILLUSION MORTELLE

35 XP



+ 3 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

⌚ 1 Action Bonus ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · ILLUSION

Une illusion ne blesse pas. Ce qu'une créature en croit, si.

Tant qu'un Sort portant l'étiquette Illusion est en place, choisissez une créature qui le voit et le tient pour réel. Elle effectue un Jet d' Esprit + Perception contre le DD de cette illusion. En cas d'échec, elle subit 2d6 dégâts Psychiques.

ILLUSIONS MINEURES

5 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ jusqu'à 1 minute

SPELL · ILLUSION

Vous créez à portée une illusion visuelle d'au plus 1 m³. Elle n'inflige aucun dégât et ne produit ni matière, ni chaleur, ni aucun effet physique.

Une créature qui veut la déjouer y consacre son Action et effectue un Jet d' Esprit + Perception contre votre DD (10 + Intelligence + Tromperie). En cas de réussite, elle voit au travers, et elle seule.

LV. 2 ILLUSIONS SONORES

15 XP



Vos illusions portent un son en plus de leur image : une voix, un fracas, un pas dans un couloir vide.

LV. 3 GRANDES ILLUSIONS

25 XP



Vos illusions atteignent 3 m³ au lieu de 1 m³.

OBJET ANIMÉ

5 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ Contact ⚡ Concentration · jusqu'à 10 minutes

SPELL · SUMMONING

Vous touchez un objet et vous l'animez. Tant que vous vous concentrez, vous le faites se déplacer et bouger dans un rayon de 9 m autour de vous.

Il reste ce qu'il est : une forme, un poids, des articulations ou pas. Il n'a aucune intelligence propre et effectue ses Jets avec vos Caractéristiques.

LV. 2 ANIMATION PRÉCISE

25 XP



L'objet accomplit des gestes fins : écrire, ouvrir une porte, actionner un mécanisme. Il ne fait toujours que ce que sa forme lui permet.

LV. 2 APTITUDES PARTAGÉES

25 XP



L'objet bénéficie de la moitié de chacune de vos Aptitudes au modificateur positif, arrondie à l'inférieur.

LV. 3 PROJECTION ASTRALE

35 XP



Vous projetez vos sens dans l'objet : vous voyez et entendez à sa place, et vous le menez comme votre propre corps. Le vôtre reste où vous l'avez laissé.

SON FANTÔME

15 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action Bonus ↔ 18 m ⚡ Instantanée

SPELL · ILLUSION

Vous posez un son là où vous n'êtes pas : une voix qui appelle, une porte qui claque, une lame qu'on tire, un rire dans le dos.

Une créature qui veut savoir d'où il vient vraiment effectue un Jet d' Esprit + Perception contre votre DD (10 + Intelligence + Tromperie). Ce que le son lui fait faire vous regarde ; ce qu'elle fait ensuite la regarde.

AUBAINE

UNLEASH YOUR IMAGINATION • BEGIN YOUR ADVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • PRESTIDIGITATEUR • V0.2.1.84182B49.50DD79FD

