AUBAINE



PRESTIDIGITATEUR

LE MAÎTRE DES ILLUSIONS

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

Prestidigitateur

Le maître des Illusions

Archetype • v0.3.0

Prestidigitateur

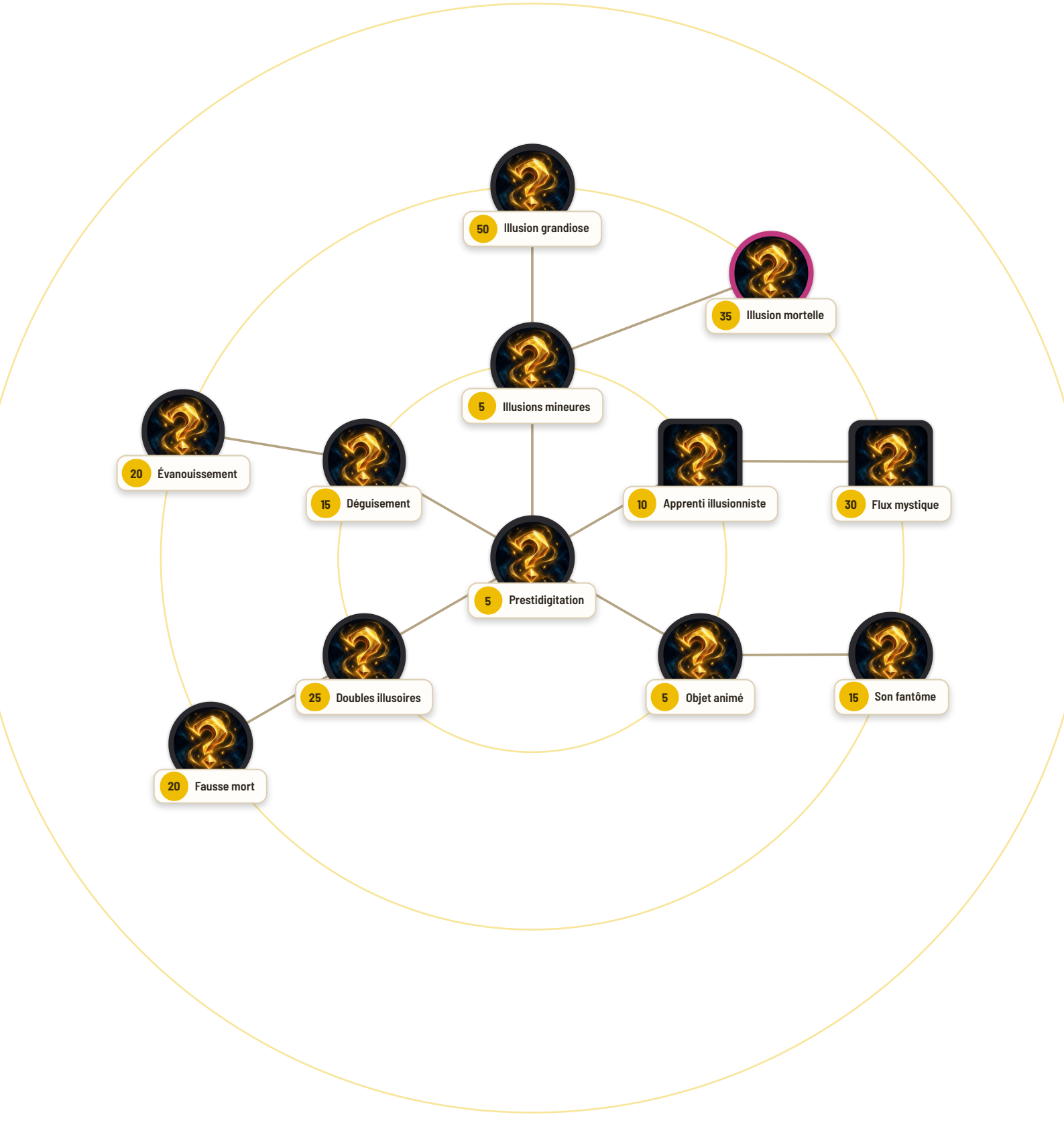
Le maître des Illusions

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.6844011c

Prestidigitateur



ACTIVE PASSIVE PSYCHIC NEUTRAL

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 (8 + 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 d'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 d'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 (8 + 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 (8 + 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 (8 + 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 Sorts et vos Compétences d'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 (8 + 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 d'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 m^3. 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 (8 + 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 m^3 au lieu de 1 m^3.

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 (8 + Intelligence + ◇ Tromperie). Ce que le son lui fait faire vous regarde ; ce qu'elle fait ensuite la regarde.

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.

Aptitude RULE WORD

A field of know-how. It makes up half of every Roll.

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

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.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Deception APTITUDE

Lying convincingly, hiding what you think or passing yourself off as someone else.

Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

Illusion TAG

The art of false appearances. Its Skills deceive the senses and judgement, show what is not and hide what is.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Perception APTITUDE

Noticing through your senses what escapes others, such as a hidden creature or an ambush.

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.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

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.


AUBAINE
TABLETOP ROLEPLAYING GAME • FREE AND OPEN
AUBAINE.IO
© AUBAINE • PRESTIDIGITATEUR • V0.3.0.5EEB14C4.6844011C