AUBAINE



PRESTIDIGITATEUR

LE MAÎTRE DES ILLUSIONS

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

Prestidigitateur

Le maître des Illusions

Archétype • v0.3.0

Prestidigitateur

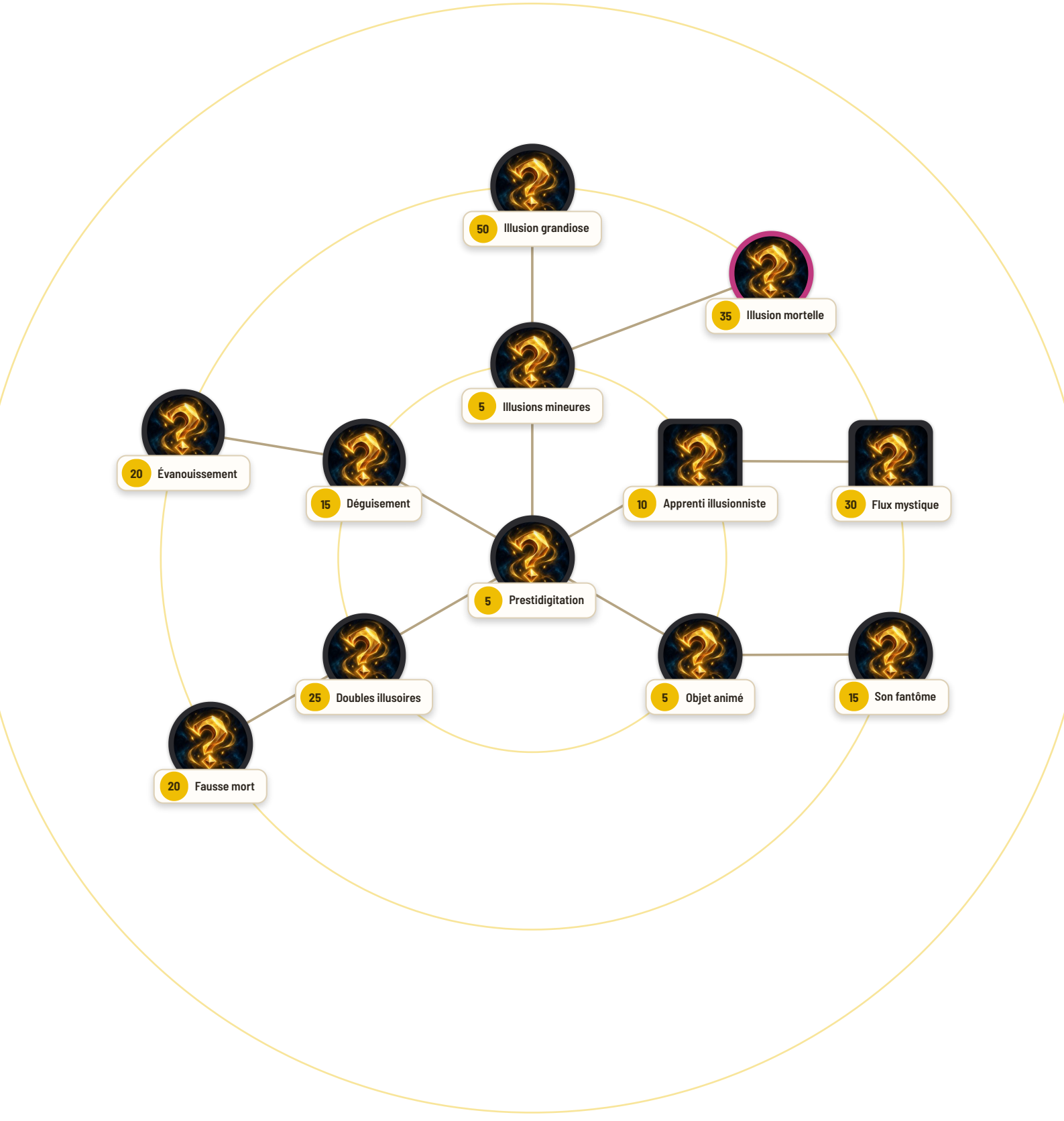
Le maître des Illusions

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.892ae8af

Prestidigitateur



Active · Passive · Psychique · Neutre

Prestidigitation

5 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ 9 m ⧗ jusqu'à 1 minute

SORT · ILLUSION · DÉCHAÎNÉ

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 PX



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

RENFORCEMENT

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.

NIV. 2 **Illusionniste accompli** 40 PX

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

Déguisement

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ Contact ⧗ jusqu'à 1 heure

SORT · 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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ Personnel ⧗ jusqu'à 1 minute

SORT · 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 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ 3 tours

SORT · 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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

1 Réaction ↔ Personnel ⧗ Instantanée

SORT · 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 PX



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

RENFORCEMENT

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 PX



5 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ 30 m ⧗ jusqu'à 10 minutes

SORT · 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 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

1 Action Bonus ↔ 9 m Instantanée

SORT · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ 9 m jusqu'à 1 minute

SORT · 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.

NIV. 2 Illusions sonores 15 PX

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

NIV. 3 Grandes illusions 25 PX

Vos illusions atteignent 3 m^3 au lieu de 1 m^3.

Objet animé

5 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ Contact Concentration · jusqu'à 10 minutes

SORT · INVOCATION

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.

NIV. 2 Animation précise 25 PX

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

NIV. 2 Aptitudes partagées 25 PX

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

NIV. 3 Projection astrale 35 PX

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action Bonus ↔ 18 m Instantanée

SORT · 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 MOT DE RÈGLE

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

Aptitude MOT DE RÈGLE

Un domaine de savoir-faire. Elle forme la moitié de chaque Jet.

Arcanes APTITUDE

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

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.

Caractéristique MOT DE RÈGLE

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

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.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

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.

Illusion ÉTIQUETTE

L'art du faux-semblant. Ses Compétences trompent les sens et le jugement, font voir ce qui n'est pas et cachent ce qui est.

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.

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.

Sort MOT DE RÈGLE

Une Compétence magique. Vous avez besoin d'un Catalyseur équipé pour utiliser un Sort, qu'il soit passif ou actif.

Tromperie APTITUDE

Mentir de façon convaincante, cacher ce que vous pensez ou vous faire passer pour un autre.



© AUBAINE • PRESTIDIGITATEUR • V0.3.0.5EEB14C4.892AE8AF