

SKILLCRAFT



GRIMOIRE

FRANCIS PION



Remerciements

D'abord et avant tout, merci à toi, lecteur, que tu sois joueur ou maître de jeu, de t'intéresser à mon projet. Je te remercie de m'accorder ton temps et te souhaite beaucoup de plaisir.

Je tiens ensuite à remercier grandement ma conjointe, Audrey, qui rend ce projet possible en me permettant d'y investir autant de temps, et en acceptant de jouer occasionnellement le rôle du canard en caoutchouc lorsque j'en ai besoin.

Je remercie spécialement ma cousine Catherine, une joueuse dévouée et active depuis plus de 10 ans, et dont les talents en littérature m'ont aidé à corriger et rephraser de nombreux passages du livre.

Enfin, merci aux personnes suivantes, qui sont des joueurs dévoués depuis une ou plusieurs années, et qui m'ont permis de tester le système, et parfois même m'ont prêté main forte afin de le concevoir.

- binarmorker & elleymenta, présents à peine quelques jours après la naissance de leur cadet !
- Flippy
- Marc-Olivier Rodrigue
- Raphaël, mon frerot
- Samuel Benoit
- Zmakdat

Utilisation de l'Intelligence Artificielle

L'intelligence artificielle Midjourney a été utilisée afin de générer les illustrations dans ce livre. Ce projet étant amateur, aucun budget n'est disponible afin de supporter des artistes. Si vous souhaitez offrir des illustrations libres de droit à ce projet, celles-ci seront reçues à bras ouvert et une mention spéciale sera attribuée à l'artiste pour chaque illustration fournie. N'hésitez pas à contribuer, puisqu'une illustration dessinée par un être humain sera toujours préférée à une générée par une intelligence artificielle, même si elle représente moins précisément une scène, qu'elle est moins colorée ou détaillée.

Table des matières

Table des matières	3
Préface.....	4
Introduction	5
Pouvoirs.....	7
Pouvoirs de tiers 0 (26).....	8
Bénédictio.....	8
Carreau de feu	9
Contrôle de la Terre	10
Contrôle de l’Air	11
Contrôle de l’Eau.....	12
Contrôle du Feu	13
Coup de tonnerre.....	14
Éclat mental	15
Flamme sacrée	16
Flammes féériques.....	17
Frappe véritable.....	18
Frisson.....	19
Giclée d’acide.....	20
Habilités féériques	21
Hallucination.....	22
Lumière	24
Main magique	26
Mistral.....	28
Peau de pierre.....	29
Poigne électrisante	30
Préservation.....	31
Prestidigitation.....	32
Résistance élémentaire.....	34
Souffle empoisonné	35
Thaumaturgie.....	36
Vignes épineuses.....	37

Préface

Le présent ouvrage détaille les pouvoirs et capacités surnaturelles existant dans un univers du jeu de rôle SkillCraft. Ces pouvoirs peuvent être acquis par les personnages des joueurs. Cet ouvrage doit être accompagné du moteur de jeu, soit le système de règles génériques, ainsi que de l'ouvrage de règles spécifiques à cet univers. Les joueurs ne peuvent sélectionner des pouvoirs et capacités surnaturelles provenant d'un autre univers de jeu afin d'assurer la cohérence et le décorum de l'histoire.



Introduction

Le jeu de rôle SkillCraft est un jeu permettant à ses joueurs d'incarner des personnages et de raconter une histoire. Un des joueurs prend le rôle du **maître de jeu** : celui applique les règles et fait réagir l'univers aux actions des personnages. Les autres joueurs contrôlent un personnage et dictent les paroles et gestes de celui-ci.

Cet ouvrage liste les pouvoirs en ordre alphabétique, catégorisés par tiers afin d'aider les joueurs à retrouver facilement ceux-ci, en ordre d'obtention logique pour un personnage progressant dans les niveaux.



SkillCraft se veut avant tout un jeu **simple**, **évolutif** et **personnalisable**. En effet, il laisse beaucoup de liberté aux joueurs et à l'interprétation du maître de jeu et ne se concentre que sur les règles de base. Au cours de leurs aventures, les personnages subiront une évolution et deviendront de plus en plus puissants. Enfin, le jeu ne se limite pas qu'aux histoires médiévales fantastiques. La séparation des règles permet autant de jouer dans un univers merveilleux (par exemple, l'utopie de l'Atlantide) que dans la brutale réalité du monde d'aujourd'hui, ou même dans un univers futuriste de science-fiction.

Le nom du jeu se décompose en deux termes : « Skill » et « Craft ». Ceux-ci font allusion aux **compétences**, qui sont au cœur du système de résolution d'actions, ainsi qu'à l'**artisanat** dont le joueur devra faire preuve afin de monter son personnage de toutes pièces. Ainsi, de nombreux choix lui seront proposés tout au long de la progression de son personnage et très peu d'éléments de progression lui seront imposés.



Pouvoirs

Les pouvoirs sont des capacités surnaturelles qui peuvent être acquises par les personnages. Leur acquisition est similaire à celle des talents, et leur utilisation est décrite en détails dans le Chapitre 8 du **Moteur de jeu**, l'ouvrage de règles génériques. L'acquisition des pouvoirs et les conditions de cette acquisition sont décrites en détails dans le Chapitre 6 des ouvrages de règles spécifiques aux univers.



Pouvoirs de tiers 0 (26)

Bénédiction

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : toucher

Le personnage touche une créature consentante qu'il peut voir et celle-ci peut ajouter 1d4 à un test de compétence de son choix avant d'en connaître le résultat. Le pouvoir prend ensuite fin.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 6 (9 mètres)

Ingrédients : de l'eau bénite (bénédiction) ou une goutte de sang (malédiction)

Le personnage sélectionne jusqu'à 3 créatures qu'il peut voir et applique un des effets suivants à toutes ces créatures.

- *Bénédiction*. Jusqu'à la fin du pouvoir, une créature bénite peut ajouter 1d4 à tous ses tests de compétence.
- *Malédiction*. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de *Discipline*. En cas d'échec, une créature retire 1d4 à tous ses tests de compétence jusqu'à la fin du pouvoir.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 6 (9 mètres)

Ingrédients : une petite bande de tissu blanc imbibé d'eau bénite (bénédiction) ou une petite bande de tissu noir imbibé de sang (malédiction)

Le personnage sélectionne jusqu'à 3 créatures qu'il peut voir et applique un des effets énoncés au niveau 2 à chacune de ces créatures. Une bande de tissu est consommée pour chaque créature sélectionnée. Le d4 est remplacé par un d6. De plus, les créatures bénites se voient conférer un nombre de points temporaires de Vitalité égal au modificateur d'Esprit du personnage additionné de 5. Les points de Vitalité des créatures maudites échouant le jet de sauvegarde se voient réduits d'une quantité égale.

Carreau de feu

Incantation : 2 actions

Durée : instantanée

Composantes : S, V

Portée : 24 (36 mètres)

(Niveau 1) Le personnage lance un carreau de feu sur une créature qu'il peut voir. Si l'attaque magique à distance réussit, la cible reçoit 1d10 points de dégâts de feu additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Tout objet inflammable touché par le pouvoir qui n'est pas tenu ni porté prend instantanément feu.

(Niveau 2) Les points de dégâts augmentent à 2d10 additionnés à la Puissance du personnage. Alternativement, le personnage peut lancer deux carreaux de feu. Il peut les lancer sur la même créature ou sur deux créatures différentes. Chaque carreau inflige 1d10 points de dégâts de feu additionnés à la moitié de la Puissance du personnage.

(Niveau 3) Les points de dégâts augmentent à 3d10 additionnés à la Puissance du personnage. Alternativement, le personnage peut lancer trois carreaux de feu. Il peut les lancer sur la même créature ou sur plusieurs créatures différentes. Chaque carreau inflige 1d10 points de dégâts de feu additionnés au tiers de la Puissance du personnage.

Contrôle de la Terre

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage désigne de la terre ou du sol dans une case qu'il peut voir et produit un des effets inoffensifs suivants à l'intérieur de celle-ci.

- Il excave l'emplacement, déplaçant la terre dans une case adjacente.
- Il fait apparaître des formes et/ou des couleurs sur le sol pendant une heure. Il peut y dessiner une image, y épeler un mot ou y représenter un schéma.
- Il peut rendre le terrain difficile, ou retirer du terrain difficile. L'effet dure une heure.

Le personnage peut avoir un nombre d'effets non instantanés actifs simultanément égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) s'il canalise plusieurs fois le pouvoir, et peut estomper un de ces effets par une action.

Niveau 2

Incantation : 1 action

Composantes : S

Durée : 1 minute

Portée : toucher

Le personnage touche un nombre de roches inférieur ou égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). Une roche peut être lancée par un test d'*Occultisme* en utilisant le rang du personnage. Sa portée est de 18 mètres et elle inflige 1d6 points de dégâts contondants additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Lorsqu'une roche est lancée, l'effet prend fin pour celle-ci, que l'attaque soit une réussite ou non. Si le personnage canalise à nouveau le pouvoir, les roches enchantées lors de la canalisation précédente ne sont plus enchantées.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : 8 heures

Portée : toucher

Le personnage touche une surface en pierre de taille supérieure ou égale à la sienne. Il entre à l'intérieur de celle-ci en utilisant un point de mouvement et fusionne avec la surface, incluant son équipement. La fusion est invisible et indétectable par des moyens non magiques. À l'intérieur de la surface, il ne voit rien et ses tests de *Perception* effectués avec l'ouïe sont affligés du désavantage. Il peut utiliser un point de mouvement afin de sortir de la surface à l'endroit où il y est entré puis le pouvoir prend fin. Si la surface est détruite ou que sa taille devient inférieure à celle du personnage, il est expulsé de la surface et reçoit 15d6 points de dégâts contondants, tombant renversé au sol.

Contrôle de l'Air

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage prend contrôle de l'air environnant et produit un des effets suivants.

- Une créature de taille moyenne ou moindre doit réussir un jet de sauvegarde d'*Athlétisme* afin d'éviter d'être repoussée de 1,5 mètres du personnage.
- Il déplace de 3 mètres un objet de 2,5 kilogrammes ou moins qui n'est pas tenu ni porté. L'effet est inoffensif.
- Il crée un effet sensoriel inoffensif, par exemple un tourbillon de feuilles d'arbre, la fermeture de volets ou encore une brise animant ses vêtements.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : soi

Une ligne de vent fort émane du personnage. La longueur de la ligne est de 18 mètres et sa largeur est de 3 mètres. Toute créature située dans la ligne doit réussir un jet de sauvegarde d'*Athlétisme* afin d'éviter d'être repoussée de 4,5 mètres du personnage. Le vent disperse les gaz et vapeurs, et éteint les torches, chandelles et flammes non protégées de taille similaire. Les flammes non vacillent violemment, et les probabilités que chacune de ces flammes s'éteigne sont de 50 %.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : soi

Similairement au niveau 2, une créature doit dépenser le double de points de mouvement lorsqu'elle se déplace dans la ligne de vent en direction du personnage. Elle doit également effectuer le jet de sauvegarde si elle débute son tour dans la zone. Une fois par tour, le personnage peut réorienter la ligne de vent par une action.

Contrôle de l'Eau

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage désigne de la terre ou du sol dans un cube de 1,5 mètres d'arête qu'il peut voir et produit un des effets inoffensifs suivants à l'intérieur de celle-ci.

- Il altère le courant dans une direction de son choix.
- Il façonne une ou plusieurs formes avec l'eau. L'effet dure une heure.
- Il change la couleur ou l'opacité de l'eau pendant la prochaine heure.
- L'eau devient de la glace si aucune créature ne se trouve à l'intérieur de celle-ci. L'effet dure une heure, après laquelle la glace fond en l'espace d'un tour.

Le personnage peut avoir un nombre d'effets non instantanés actifs simultanément égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) s'il canalise plusieurs fois le pouvoir, et peut estomper un de ces effets par une action.

Niveaux 2

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S, V

Durée : 1 heure

Portée : soi

Ingrédients : un morceau de liège

Le personnage acquiert la capacité à se déplacer sur une surface liquide (par exemple de l'eau, de l'acide, de la boue, de la neige, de la lave ou des sables mouvants) sans danger. La surface peut tout de même blesser indirectement le personnage, par exemple la chaleur de la lave ou un éclaboussement d'acide. Si le personnage est submergé, il remonte à la surface à une vitesse de 18 mètres par round.

Niveaux 3

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : 1 heure

Portée : 6 (9 mètres)

Ingrédients : un morceau de liège

Le personnage désigne un nombre de créatures qu'il peut voir inférieur ou égal au double de son modificateur d'Esprit (minimum 1) et peut s'inclure dans ce nombre. Pendant la durée du pouvoir, les effets du niveau 2 de ce pouvoir sont appliqués aux créatures désignées.

Contrôle du Feu

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage désigne des flammes non magiques dans un cube de 1,5 mètres d'arête qu'il peut voir et produit un des effets inoffensifs suivants à l'intérieur de celle-ci.

- Il répand les flammes de 1,5 mètres dans une direction de son choix, si de la matière combustible est disponible dans cette direction.
- Il éteint les flammes.
- Il double ou réduit de moitié la clarté et la pénombre produites par une flamme, et/ou peut changer sa couleur. L'effet dure une heure.
- Il fait apparaître des formes dans les flammes. L'effet dure une heure.

Le personnage peut avoir un nombre d'effets non instantanés actifs simultanément égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) s'il canalise plusieurs fois le pouvoir, et peut estomper un de ces effets par une action.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : 1 heure

Portée : toucher

Le personnage touche un objet et y fait apparaître une flamme de la couleur qu'il désire. La flamme n'a pas besoin d'oxygène et sa chaleur est inoffensive. Elle peut être couverte sans être éteinte. Il peut également la faire apparaître dans sa main. La flamme dégage de la clarté dans un rayon de 6 mètres et de la pénombre dans un rayon de 6 mètres additionnels. Il peut saisir une flamme et la lancer à 9 mètres par un test d'*Occultisme*. Si l'attaque réussit, elle inflige 1d8 points de dégâts de feu additionnés à la Puissance du personnage. Il peut lancer la flamme au même moment qu'il canalise le pouvoir par une action libre. Le pouvoir prend ensuite fin. Il peut avoir autant de flammes actives qu'il le désire en canalisant plusieurs fois le pouvoir et peut éteindre une flamme par une action.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 12 (18 mètres)

Ingrédients : une flamme et un morceau de fer

Le personnage désigne un objet métallique qu'il peut voir, par exemple une arme, une armure ou un bouclier. Il ne peut cibler une créature de type construction. L'objet brille d'un rouge ardent. Lorsqu'une créature touche l'objet, elle reçoit 1d8 points de dégâts de feu additionnés à la Puissance du personnage. Pendant la durée du pouvoir, le personnage peut infliger ces points de dégâts à nouveau par une action une fois par tour. Si une créature tient ou porte l'objet malgré le pouvoir, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. En cas d'échec, elle lâche l'objet. Si elle ne peut le lâcher, par exemple si l'objet est son armure, ses tests de compétence se voient affligés du désavantage jusqu'au début de son prochain tour.

Coup de tonnerre

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : instantanée

Portée : soi

Une rafale sonore rappelant le tonnerre émane d'un personnage, pouvant être entendue dans un rayon de 30 mètres. Toute créature située à 1,5 mètres ou moins du personnage, excluant celui-ci, doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. En cas d'échec, une créature reçoit 1d8 points de dégâts de tonnerre.

Niveaux 2 et 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : soi

(Niveau 2) Similairement au niveau 1, le rayon dans lequel la rafale est audible augmente à 60 mètres. Le personnage désigne une zone correspondant à un cube de 4,5 mètres d'arête, et toute créature située dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. Au moins une des cases du cube doit être adjacente à celle du personnage. Si le personnage se trouve dans la zone, il est lui aussi affecté.

En cas d'échec du jet de sauvegarde, une créature reçoit 2d8 points de dégâts de tonnerre additionnés à la moitié de la Puissance du personnage et est repoussée de 3 mètres. En cas de réussite, elle ne reçoit que la moitié des points de dégâts et n'est pas repoussée. Les objets qui ne sont pas tenus ni portés se trouvant entièrement dans la zone sont également repoussés.

(Niveau 3) Similairement au niveau 2, le rayon dans lequel la rafale est audible augmente à 90 mètres. Les points de dégâts augmentent à 3d8 additionnés à la Puissance du personnage. Les créatures et objets sont maintenant repoussés de 4,5 mètres.

Éclat mental

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : V

Durée : 1 round

Portée : 12 (18 mètres)

Le personnage envoie une pointe d'énergie psychique en direction d'une créature qu'il peut voir. Si celle-ci échoue un jet de sauvegarde de *Discipline*, elle reçoit 1d6 points de dégâts psychiques additionnés à la moitié de la Puissance du personnage, et jusqu'à la fin du prochain tour du personnage, elle doit retirer 1d4 au prochain jet de sauvegarde qu'elle effectue.

Niveaux 2 et 3

Incantation : 2 actions

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Portée : 12 (18 mètres)

(Niveau 2) Les points de dégâts augmentent à 2d6 additionnés à la Puissance du personnage. Pendant la durée du pouvoir, le personnage est conscient en permanence de la position de la cible, tant qu'ils sont dans la même dimension. Celle-ci ne bénéficie pas des effets de l'invisibilité vis-à-vis le personnage.

(Niveau 3) Similairement au niveau 2, les points de dégâts augmentent à 3d6 additionnés à la Puissance du personnage. La cible est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour, et pendant son prochain tour, elle ne peut effectuer qu'une seule activité nécessitant une ou deux actions.

Flamme sacrée

Niveaux 1 et 2

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 12 (18 mètres)

(Niveau 1) Le personnage tente de châtier une créature par une flamme sacrée. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*. Si elle échoue le jet de sauvegarde, elle reçoit 1d6 points de dégâts radiants additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Elle émet également une lumière divine et la prochaine attaque dirigée contre elle avant la fin du prochain tour du personnage se voit conférer l'avantage.

(Niveau 2) Les points de dégâts augmentent à 2d6 additionnés à la Puissance du personnage.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 24 (36 mètres)

Les points de dégâts augmentent à 3d6 additionnés à la Puissance du personnage.

Flammes féériques

Niveaux 1 et 2

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 12 (18 mètres)

(Niveau 1) Le personnage crée un feu de camp dans une case qu'il peut voir à partir de flammes féériques. Toute créature se trouvant dans la zone, débutant son tour dans la zone ou entrant volontairement dans celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*. En cas d'échec, elle reçoit 1d4 points de dégâts de feu additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Les flammes illuminent d'une ou de plusieurs couleurs de l'arc-en-ciel, au choix du personnage lorsqu'il canalise le pouvoir. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ni portés s'enflamment.

(Niveau 2) Le personnage désigne un cube de 6 mètres d'arête centré sur un point qu'il peut voir. Toute créature à l'intérieur du cube doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*. En cas d'échec, une aura colorée émane de la créature, ce qui confère l'avantage au test des attaques dirigées contre la créature. Une aura colorée émane également des objets. Un objet ou une créature invisible émanant cette aura ne bénéficie pas des effets de l'invisibilité.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : F, M, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 24 (36 mètres)

Ingédients : des semences de ménispermace (M) et un feldspath opalescent (F)

Le personnage désigne un point qu'il peut voir. Un cylindre de 1,5 mètres (1 case) de rayon et de 12 mètres de hauteur de pénombre argentée émane, centré sur ce point. Une fois par tour pendant la durée du pouvoir, le personnage peut déplacer le cylindre de 18 mètres dans n'importe quelle direction. Lorsqu'une créature débute son tour ou entre volontairement dans le cylindre, elle s'immole de douloureuses flammes spectrales. Elle effectue un jet de sauvegarde de *Résistance*. En cas d'échec, elle reçoit 1d10 points de dégâts radiants additionnés à la Puissance du personnage. En cas de réussite, elle ne reçoit que la moitié des points de dégâts. Si la créature est un métamorphe, son jet de sauvegarde est effectué avec désavantage, les points de dégâts reçus sont doublés, et elle reprend instantanément sa forme d'origine si elle échoue le jet de sauvegarde. Elle ne peut se métamorphoser à l'intérieur du cylindre.

Frappe véritable

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 round

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage désigne une créature qu'il peut voir. Pendant la durée du pouvoir, il se voit conférer l'avantage à sa prochaine attaque contre cette créature. Le pouvoir prend ensuite fin.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : 1 heure

Portée : soi

Ingrédients : une pincée de talc et de poudre d'argent

Pendant la durée du pouvoir, le personnage peut voir les créatures et objets invisibles dans la portée du pouvoir comme s'ils étaient visibles. Il peut également voir les objets et créatures dans la dimension spirituelle dans cette même portée. Ces objets et créatures revêtent une apparence spectrale et translucide aux yeux du personnage.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage désigne une créature qu'il peut voir. Pendant la durée du pouvoir, il se voit conférer l'avantage à toutes ses attaques contre cette créature.

Niveau 1**Incantation** : 2 actions**Composantes** : S, V**Durée** : 1 round**Portée** : 24 (36 mètres)

Le personnage crée une main spectrale et squelettique dans la case d'une cible qu'il peut voir. Si l'attaque réussit, la créature reçoit 1d6 points de dégâts perçants additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. De plus, la main s'accroche sur la cible jusqu'au début du prochain tour du personnage. La cible ne peut récupérer de points de Vitalité pendant cette durée. Si la cible est un mort-vivant, le test de ses attaques dirigées contre le personnage se voit affligé du désavantage pendant cette durée.

Niveau 2**Incantation** : 2 actions**Composantes** : V**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute**Portée** : 12 (18 mètres)

Le personnage évoque un mot d'effroi en direction d'une créature qu'il peut voir. Les morts-vivants, constructions et créatures immunisées à la peur ne sont pas affectées. Si la cible échoue un jet de sauvegarde de *Discipline*, elle est apeurée par le personnage pendant la durée du pouvoir. Elle peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet si elle réussit.

Niveau 3**Incantation** : 2 actions**Composantes** : F, S, V**Durée** : instantanée**Portée** : 12 (18 mètres)**Ingrédients** : une vigne flétrie tordue dans en une boucle

Le personnage désigne un point qu'il peut voir et invoque la vie et la mort dans une sphère de 3 mètres centrée sur ce point. Toute créature de son choix dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. En cas d'échec, une créature reçoit 3d6 points de dégâts nécrotiques additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Elle ne reçoit que la moitié des points de dégâts en cas de réussite. Toute végétation non magique dans la zone fane. Le personnage peut également désigner une créature dans la zone. Cette créature récupère 3d6 points de Vitalité additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Les morts-vivants et constructions ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Giclée d'acide

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 12 (18 mètres)

Le personnage projette une bulle d'acide sur une créature qu'il peut voir, ou sur deux créatures qu'il peut voir situées dans deux cases adjacentes. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*. En cas d'échec, une créature reçoit 1d4 points de dégâts d'acide additionnés à la moitié de la Puissance du personnage.

Niveaux 2 et 3

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : soi

Ingrédients : de la nourriture pourrie

(Niveau 2) Un jet d'acide émane du personnage dans une ligne de 9 mètres de longueur et de 1,5 mètres de largeur dans une direction de son choix. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* afin d'éviter d'être couverte d'acide pendant la durée du pouvoir. Une créature couverte d'acide reçoit 2d4 points de dégâts d'acide additionnés à la moitié de la Puissance du personnage au début de chacun de ses tours. Par deux actions, une créature peut nettoyer ou retirer l'acide la couvrant ou couvrant une autre créature située dans une case adjacente afin de mettre fin à l'effet.

(Niveau 3) Similairement au niveau 2, les points de dégâts augmentent à 4d4 additionnés à la Puissance du personnage.

Habiletés féériques

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage crée un effet surnaturel et inoffensif parmi la liste suivante.

- Il crée un effet sensoriel permettant de prédire la météo des 24 prochaines heures. L'effet pourrait se manifester par exemple par un orbe doré pour un ciel dégagé, un nuage pour de la pluie, des flocons de neige pour une chute de neige. L'effet dure quelques secondes.
- Il fait fleurir une fleur ou un bourgeon, ou fait éclore une graine.
- Il fait tomber les feuilles d'un arbre, provoque un souffle de vent, crée un effet sensoriel instantané provenant d'un point de son choix, par exemple le bruit d'un petit animal ou l'odeur distante d'une moufette.
- Il allume ou éteint une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

Le personnage peut également toucher un objet pendant une minute afin de le réparer. La réparation ne laisse aucune trace, et il peut réparer un espace contenu dans un cube de 30 centimètres d'arête par minute.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : F ou M, S, V

Durée : 8 heures

Portée : toucher

Ingédients : une agate (F) ou une carotte (M)

Le personnage touche une créature consentante. Il doit utiliser une agate comme focus, ou la créature doit consommer une carotte. Pendant la durée du pouvoir, la cible acquiert une vision nocturne. Elle voit dans la pénombre comme si la zone était dans la clarté à une distance de 18 mètres. Dans l'obscurité, elle ne voit qu'en teintes de gris, elle ne distingue donc pas les couleurs.

Niveau 3

Incantation : 2 actions ou 8 heures

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 30 (45 mètres)

Le personnage désigne un point qu'il peut voir. Toute plante non magique située à 30 mètres ou moins de ce point pousse et envahit la zone. Une créature désirant se déplacer dans la zone doit dépenser 4 points de mouvement afin de traverser une case. Le personnage peut exclure certaines zones qui ne seront pas envahies lorsqu'il canalise le pouvoir.

Alternativement, il peut canaliser ce pouvoir pendant 8 heures afin d'enrichir le sol. Toute plante située à un kilomètre ou moins de ce point est enchantée pendant la prochaine année, produisant le double de nourriture normalement produite.

Hallucination

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S

Durée : 1 minute

Portée : 6 (9 mètres)

Ingrédients : un morceau de toison

Le personnage crée l'illusion d'un son ou l'image d'un objet. L'illusion peut être dissipée par une action. S'il canalise le pouvoir à nouveau, la précédente illusion prend fin. L'illusion ne peut créer d'effet sensoriel autre tel une odeur. Une image est intangible, un contact physique révèle donc qu'elle est illusoire. Une créature peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'*Investigation*.

Le volume de l'illusion d'un son peut varier entre un murmure et un cri. Le son peut être la voix du personnage, celle d'un autre personnage, le son d'une créature ou d'un instrument de musique. Le son peut être continu ou discret et à intervalles irréguliers au choix du personnage. L'image d'un objet doit entrer dans un cube de 1,5 mètres d'arête. Elle peut représenter par exemple un petit coffre, une chaise ou encore des traces de pas de boue. L'image ne peut créer de son ni de lumière.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : 1 heure

Portée : soi

Le personnage modifie son apparence et celle de son équipement. Il peut y mettre fin par une action. Il augmenter ou réduire sa taille de 30 centimètres et modifier légèrement son poids. Il ne peut changer la forme de son corps, par exemple en s'ajoutant ou en se retirant des membres, ou en les déplaçant sur son corps. Le contact physique avec le corps du personnage révèle qu'il s'agit d'une illusion. Une addition est intangible même si elle est visible, et un retrait est tangible même s'il n'est pas visible. Une créature peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'*Investigation*.

Alternativement, le personnage peut interagir pendant une minute en touchant un objet entrant dans un cube de 0,5 mètres d'arête. Pendant les huit prochaines heures, la valeur perçue de l'objet est doublée ou réduite de moitié. L'illusion peut par exemple ajouter des ornements, ou au contraire des bosses et des égratignures. Une créature peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'*Investigation*.

Niveau 3

Incantation : 1 minute

Composantes : M, S, V

Durée : jusqu'à dissipation

Portée : 6 (9 mètres)

Ingédients : du miel et de la poussière de jade d'une valeur supérieure ou égale à 10 deniers

Le personnage désigne un objet qu'il peut voir et y implante un message. L'objet ne doit pas être tenu ni porté. Il déclare un déclencheur qui active le message lorsque la condition est remplie. Lorsque cette condition est remplie, une bouche magique apparaît sur l'objet et récite le message. Si l'objet possède déjà une bouche, par exemple s'il s'agit d'une statue, la bouche apparaît à l'emplacement de la bouche s'y trouvant déjà. Cette condition doit être visuelle ou audible et doit se produire à 9 mètres ou moins de l'objet ciblé.

Le personnage énonce ensuite un message de 25 mots ou moins en moins de 10 minutes. Lorsque le message est récité par la bouche magique, celle-ci utilise la voix, le volume de celle-ci et l'intonation du personnage au moment où il a prononcé le message. Le personnage décide si le pouvoir prend fin lorsque le message a été délivré une première fois ou s'il est répété chaque fois que la condition du déclencheur est respectée.

Lumière

Niveaux 1 et 2

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S, V

Durée : 1 heure

Portée : toucher

Ingrédients : de la mousse phosphorescente ou une luciole

(Niveau 1) Le personnage touche un objet dont les dimensions sont inférieures à celle d'un cube de 3 mètres d'arête. L'objet dégage de la clarté dans un rayon de 6 mètres et de la pénombre dans un rayon de 6 mètres additionnels. On peut cacher la lumière en la couvrant d'un objet opaque. Une seule lumière peut être active à la fois, et le personnage peut éteindre la lumière par une action. S'il cible un objet tenu ou porté par une créature ennemie, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* afin d'éviter les effets du pouvoir.

(Niveau 2) La lumière dégagée par l'objet augmente à 12 mètres de clarté et 12 mètres additionnels de pénombre. Si le personnage cible un objet tenu ou porté par une créature ennemie, celle-ci échoue automatiquement le jet de sauvegarde.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : 10 minutes

Portée : 12 (18 mètres)

Le personnage fait apparaître une sphère centrée sur un point qu'il peut voir. La sphère émet de la clarté dans un rayon de 18 mètres et de la pénombre dans un rayon de 18 mètres additionnels. Si la lumière émise par la sphère entre en contact avec un pouvoir de niveau inférieur ou égal émettant des ténèbres, le pouvoir émettant les ténèbres est dissipé. Si le point se trouve sur un objet qui est tenu mais qui n'est pas porté, la sphère se déplace avec l'objet. Si l'objet est couvert complètement par un objet opaque, par exemple une couverture, l'objet opaque ne laisse pas passer la lumière.



Main magique

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : 1 minute

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage fait apparaître une main magique à un point qu'il peut voir. Il peut la faire disparaître par une action. Elle disparaît également la fin du pouvoir, si elle sort de sa portée, ou si le personnage canalise le pouvoir à nouveau. Par une action, le personnage peut contrôler la main afin de manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant déverrouillé, ranger ou sortir un objet d'un contenant, ou déverser le contenu d'un contenant. Il peut déplacer la main de 9 mètres par la même action. La main ne peut attaquer, ni activer d'objet magique ou déplacer une charge supérieure à 5 kilogrammes.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : 1 heure

Portée : 6 (9 mètres)

Ingrédients : une goutte de mercure

La surface de la main est maintenant d'un mètre carré et elle peut porter une charge de 250 kilogrammes, disparaissant si le personnage tente de soulever une charge supérieure. Le personnage peut canaliser ce pouvoir plusieurs fois afin d'avoir simultanément un nombre de mains inférieur ou égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). S'il dépasse cette limite, la main la plus ancienne disparaît. Les mains se déplacent automatiquement afin de rester à une distance maximale de 6 mètres du personnage, mais elles ne peuvent s'élever à plus de 3 mètres du sol.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : F, M, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 24 (36 mètres)

Ingrédients : un gant en peau de serpent (F) et une coquille d'œuf (M)

Le personnage fait apparaître une main spectrale de grande taille à un point qu'il peut voir. La main possède autant de points de Vitalité que le personnage et disparaît si ces points chutent à 0. Elle possède une Esquive de 20 et un score de Vigueur de 30 (modificateur +10). Lorsqu'il canalise le pouvoir, et une fois par tour pendant la durée du pouvoir par une action, le personnage peut déplacer la main de 18 mètres et lui faire accomplir une des actions suivantes.

- *Agripper*. La main tente d'agripper une créature de taille énorme ou moindre située à 1,5 mètres ou moins de sa position. Elle effectue un test d'*Athlétisme* opposé à un test d'*Athlétisme* ou d'*Acrobaties* de la cible. Le test de la main se voit conférer l'avantage si la taille de la cible est moyenne ou moindre. Si la main réussit le test, la cible est agrippée. Une fois par tour, le personnage peut utiliser une action afin de broyer une créature agrippée, lui infligeant 1d8 points de dégâts contondants additionnés à la moitié de la Puissance du personnage.
- *Frapper*. La main effectue une attaque contre une créature située à 1,5 mètres ou moins de sa position par un test d'*Occultisme* du personnage. Si l'attaque réussit, la main inflige 2d8 points de dégâts de force additionnés à la Puissance personnage.
- *Interposer*. La main s'interpose entre le personnage et une créature de son choix, se déplaçant automatiquement afin de rester en interposition jusqu'à la réception d'une nouvelle commande. La créature ne peut pas traverser les cases occupées par la main si son score de Vigueur est inférieur ou égal à 30. Si son score de Vigueur est supérieur à 30, la créature peut traverser ces cases, mais elles sont du terrain difficile. La main confère le demi-abri au personnage contre cette créature.

Niveau 1**Incantation** : 2 actions**Composantes** : S, V**Durée** : 1 round**Portée** : 12 (18 mètres)

Un courant d'air froid émane du personnage, teintant de bleu-pâle les particules flottant dans le courant. Si l'attaque réussit, la cible reçoit 1d6 points de dégâts de froid additionnés à la moitié de la Puissance du personnage, et sa vitesse est réduite de 3 mètres par seconde jusqu'au début du prochain tour du personnage. Cette réduction de vitesse n'est cumulée à aucune autre réduction de vitesse.

Niveau 2**Incantation** : 2 actions**Composantes** : S, V**Durée** : instantanée**Portée** : soi

Similairement au niveau 1, l'air froid se répand désormais dans un cône de 4,5 mètres, émanant des mains du personnage. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de *Résistance*. En cas d'échec, une créature reçoit 2d6 points de dégâts de froid additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. En cas de réussite, une créature ne reçoit que la moitié des points de dégâts. Tout liquide non magique se trouvant dans la zone qui n'est ni tenu, ni porté, gèle instantanément.

Niveau 3**Incantation** : 2 actions**Composantes** : S, V**Durée** : 1 round**Portée** : soi

Similairement au niveau 2, les points de dégâts augmentent à 3d6 additionnés à la Puissance du personnage. La vitesse de toute créature échouant le jet de sauvegarde est réduite de 3 mètres par seconde jusqu'au début du prochain tour du personnage. Cette réduction de vitesse n'est cumulée à aucune autre réduction de vitesse.

Peau de pierre

Niveau 1	
Incantation : 2 actions	Composantes : S, V
Durée : 1 round	Portée : toucher
Niveau 2	
Incantation : 2 actions	Composantes : F, S, V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute	Portée : toucher
Ingrédients : une gemme d'une valeur supérieure ou égale à 50 deniers	
Niveau 3	
Incantation : 2 actions	Composantes : F, S, V
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure	Portée : toucher
Ingrédients : une gemme d'une valeur supérieure ou égale à 100 deniers	

Le personnage touche une créature consentante et celle-ci devient résistante aux points de dégâts physiques pendant la durée du pouvoir.

Poigne électrisante

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : 1 round

Portée : toucher

Le personnage touche une créature qu'il peut voir, lui délivrant un choc électrique. Si l'attaque réussit, la créature reçoit 1d4 points de dégâts électriques additionnés à la moitié de la Puissance du personnage, et elle est étourdie jusqu'au début de son prochain tour. Le test d'*Occultisme* est effectué avec avantage si la cible porte une armure faite de métal.

Alternativement, le personnage fait apparaître un fouet électrique et frappe une créature qu'il peut voir située à 4,5 mètres ou moins de sa position. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Athlétisme*. En cas d'échec, elle est rapprochée de 3 mètres en direction du personnage. Si elle se trouve dans une case adjacente à celle du personnage à la suite de ce rapprochement, elle reçoit 1d4 points de dégâts électriques additionnés à la moitié de la Puissance du personnage.

Niveaux 2 et 3

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 6 (9 mètres)

Ingrédients : une brindille d'un arbre qui a été frappé par la foudre

(Niveau 2) Un rayon d'électricité bleuté et crépitant forme un arc entre le personnage et une créature qu'il peut voir. Si l'attaque réussit, la cible reçoit 1d10 points de dégâts électriques additionnés à la moitié de la Puissance du personnage, et le rayon persiste pendant la durée du pouvoir. Une fois par tour pendant la durée du pouvoir, par une action, le personnage peut répéter les dégâts.

Le pouvoir prend fin s'il effectue une activité ne figurant pas parmi la liste suivante : répéter les dégâts, **Chercher, Déplacement, Indiquer, Jugement, Objet, Pas prudent**. Le pouvoir prend également fin si la cible sort de la portée du pouvoir ou si elle bénéficie d'un abri total face au personnage.

(Niveau 3) Similairement au niveau 2, les points de dégâts initiaux et répétés augmentent à 2d10 additionnés à la Puissance du personnage.

Préservation

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : toucher

Le personnage touche une créature agonisante et celle-ci est stabilisée. Les morts-vivants et les constructions ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : 10 jours

Portée : toucher

Ingrédients : une pincée de sel et un centime placé dans chaque œil de la cible

Le personnage touche un cadavre, protégeant celui-ci de la décomposition et des effets créant un mort-vivant. Le pouvoir ajoute également 10 jours à la limite de temps imposée par le talent Réanimation et par les pouvoirs Réincarnation et Résurrection.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : M, S, V

Durée : 1 heure ou 8 heures

Portée : toucher

Ingrédients : une pincée de terre issue d'un cimetière

Le personnage touche une créature consentante et applique un des effets suivants.

- *Feindre la mort*. La créature tombe dans un état cataleptique indistinguishable de la mort pendant une heure ou jusqu'à ce que le personnage utilise une action afin de toucher la créature. La cible est incapable, aveugle et sa vitesse tombe nulle. Elle devient résistante à tout dégât, à l'exception des dégâts psychiques. Si elle est affligée d'une maladie ou d'un poison, alors l'effet est interrompu pendant la durée du pouvoir.
- *Garde vitale*. Pendant les 8 prochaines heures, la première fois que les points de Vitalité de la cible chutent à 0, celle-ci récupère instantanément 1 point de Vitalité, esquivant ainsi la mort. Une seule créature à la fois peut bénéficier de cette garde.

Prestidigitation

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : 1 heure

Portée : 2 (3 mètres)

Le personnage crée un effet surnaturel et inoffensif parmi la liste suivante.

- Il crée un effet sensoriel instantané, telles des étincelles, une bouffée de vent, une odeur étrange ou des notes de musique à faible volume.
- Il allume ou éteint une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- Il salit ou nettoie un objet pouvant être contenu dans un cube de 30 centimètres d'arête.
- Il réchauffe, refroidit ou assaisonne de la matière non vivante pouvant être contenue dans un cube de 30 centimètres d'arête.
- La surface d'un objet pouvant être contenu dans un cube de 30 centimètres d'arête est décorée d'une couleur, d'une marque ou d'un symbole pendant la prochaine heure.
- Il crée une image illusoire ou une babiole non magique qui peut être contenue dans la paume de sa main. L'effet dure jusqu'à la fin de son prochain tour.

Le personnage peut avoir un nombre d'effets non instantanés actifs simultanément égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) s'il canalise plusieurs fois le pouvoir, et peut estomper un de ces effets par une action. Il peut également toucher un objet pendant une minute afin de le réparer. La réparation ne laisse aucune trace, et il peut réparer un espace contenu dans un cube de 30 centimètres d'arête par minute.

Niveaux 2 et 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 12 (18 mètres)

(Niveau 2) Le personnage pointe (S) de la main un objet d'au plus 2,5 kilogrammes, qu'il peut voir, et qui n'est pas tenu ni porté. L'objet est projeté dans une direction déterminée par le personnage, à une distance maximale de 13,5 mètres, ou jusqu'à ce qu'il frappe une créature ou une surface solide, tombant interne. Si l'objet se dirige en direction d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde d'*Acrobaties* afin de l'éviter. Lorsque l'objet percute une créature ou un autre objet, alors les deux éléments entrant en contact reçoivent 2d8 points de dégâts contondants additionnés à la moitié de la Puissance du personnage.

Le personnage peut également nommer (V) un objet qu'il peut voir et situé à 18 mètres ou moins de sa position, par exemple une porte, une fenêtre, une boîte, un coffre, des menottes ou un cadenas. Si l'objet n'est pas bloqué, par exemple par un loquet, ni verrouillé, par exemple par une serrure, il s'ouvre violemment. S'il est bloqué ou verrouillé par un moyen non magique, un blocage ou un verrou est ouvert. S'il n'y a pas d'autre blocage ou verrou, l'objet s'ouvre violemment, sinon ce pouvoir devra être canalisé plusieurs fois. Le pouvoir n'a aucun effet contre les blocages et verrous magiques. Lorsqu'un objet est ouvert par ce pouvoir, un son sourd est audible à 100 mètres de l'objet.

(Niveau 3) Similairement au niveau 2, le personnage peut maintenant projeter un objet d'au plus 5 kilogrammes, à une distance maximale de 27 mètres. En cas d'impact, l'objet inflige désormais 4d8 points de dégâts contondants additionnés à la Puissance du personnage. Également, le personnage peut retirer un blocage ou un verrou magique, par exemple le niveau 3 du pouvoir Interdiction. Le blocage ou verrou est temporairement désactivé, et est réactivé après 10 minutes.

Alternativement, le personnage désigne (S, V) un feu contenu dans une case qu'il peut voir. Le feu s'éteint, et il produit un des effets suivants.

- *Feux d'artifice*. Le feu explose dans un jeu de lumières éblouissantes. Toute créature située à 3 mètres ou moins doit réussir un jet de sauvegarde de *Résistance* afin de ne pas être aveuglées jusqu'à la fin du prochain tour du personnage.
- *Fumée*. Un épais brouillard sombre émane dans un rayon de 6 mètres, créant une zone lourdement obscurcie. Le brouillard reste pendant une minute ou jusqu'à ce qu'il soit dispersé par un vent fort.

Résistance élémentaire

Niveaux 1 et 2

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : toucher

Ingrédients : une cape miniature

(Niveau 1) Le personnage touche une créature consentante. Pendant la durée du pouvoir, la cible peut ajouter 1d4 à un jet de sauvegarde de son choix, avant d'en connaître le résultat. Le pouvoir prend ensuite fin. Si elle ajoute 1d4 à un jet de sauvegarde contre un pouvoir élémentaire (acide, électricité, feu, froid ou tonnerre), elle se voit également conférer l'avantage au jet de sauvegarde.

(Niveau 2) Le personnage touche une créature consentante. La prochaine fois que la créature reçoit des points de dégâts élémentaires (acide, électricité, feu, froid ou tonnerre), elle absorbe une partie des points de dégâts reçus. Elle devient résistante à ce type de dégâts à partir du moment où le pouvoir prend effet et jusqu'au début de son prochain tour. Jusqu'à la fin de son prochain tour, la prochaine attaque réussie par la cible inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires du type absorbé additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Le personnage peut également canaliser ce pouvoir sur lui-même en réaction à des points de dégâts élémentaires. Lorsqu'il en fait ainsi, il n'a pas besoin de se concentrer sur le pouvoir.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Portée : toucher

Le personnage touche une créature consentante en sélectionnant un type de dégâts élémentaire (acide, électricité, feu, froid ou tonnerre) et la cible devient résistante à ce type de dégâts. Si le personnage possède une gemme minimale d'une valeur supérieure ou égale à 25 deniers associée à cet élément, il peut toucher un nombre de créatures inférieur ou égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1). Ces gemmes sont l'émeraude (acide), le topaze (électricité), le rubis (feu), le saphir (froid) et l'ambre (tonnerre).

Souffle empoisonné

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : instantanée

Portée : 2 (3 mètres)

Le personnage expire un souffle empoisonné en direction d'une créature qu'il peut voir. Si la créature échoue un jet de sauvegarde de *Résistance*, elle reçoit 1d12 points de dégâts de poison additionnés à la moitié de la Puissance du personnage.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : S, V

Durée : 1 heure

Portée : 2 (3 mètres)

Le personnage inspire le souffle d'une créature empoisonnée dans la portée du pouvoir, retirant un effet d'empoisonnement. Il peut également se cibler. Si un ou plusieurs poisons affectent la cible, un de ces poisons est neutralisé, au choix du personnage s'il a identifié ces poisons, ou un poison est choisi aléatoirement. Pendant la durée du pouvoir, la cible est résistante aux dégâts de poison et se voit conférer l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets de poison.

Niveau 3

Incantation : 1 action

Composantes : S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : soi

Le personnage acquiert la capacité d'expirer un souffle empoisonné par une action une fois par tour. Lorsqu'il en fait ainsi, il exhale un souffle empoisonné dans un cône de 4,5 mètres. Toute créature se trouvant dans le cône doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Acrobaties*. En cas d'échec, elle reçoit 2d12 points de dégâts de poison additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. En cas de réussite, une créature ne reçoit que la moitié des points de dégâts.

Thaumaturgie

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : V

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

Le personnage crée un effet surnaturel et inoffensif parmi la liste suivante.

- Sa voix est amplifiée pendant une minute.
- Il fait vaciller, assombrir, éclaircir ou change la couleur de flammes pendant une minute.
- Il fait vibrer doucement la terre pendant une minute.
- Il crée un son instantané provenant d'un point de son choix, par exemple un grondement de tonnerre, le cri d'un oiseau ou des murmures sinistres.
- Une porte ou une fenêtre non verrouillée s'ouvre ou se ferme violemment.
- Le personnage modifie l'apparence de ses yeux pendant une minute.

Le personnage peut également toucher un objet pendant une minute afin de le réparer. La réparation ne laisse aucune trace, et il peut réparer un espace contenu dans un cube de 30 centimètres d'arête par minute.

Niveaux 2 et 3

Incantation : 10 minutes

Composantes : V

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

(Niveau 2) Le personnage prononce une prière de guérison. Il sélectionne ensuite un nombre de créatures inférieur ou égal à son modificateur d'Esprit (minimum 1) et peut s'inclure dans ce nombre. Il doit pouvoir voir les créatures et celles-ci doivent avoir écouté consciemment la prière. Chaque créature récupère 1d8 points de Vitalité additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Les morts-vivants et les constructions ne sont pas affectés par ce pouvoir.

(Niveau 3) Similairement au niveau 2, les créatures récupèrent 2d8 points de Vitalité additionnés à la Puissance du personnage.

Vignes épineuses

Niveau 1

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S, V

Durée : instantanée

Portée : 6 (9 mètres)

Ingrédients : la tige d'une plante épineuse dont l'une des extrémités a été aiguisée en pointe

Le personnage fait apparaître un long fouet constitué d'une vigne épineuse dans une de ses mains libres, puis attaque une créature. Si l'attaque réussit, la créature reçoit 1d6 points de dégâts perçants additionnés à la moitié de la Puissance du personnage. Si la cible est de grande taille ou moindre, elle est rapprochée de 3 mètres en direction du personnage.

Niveau 2

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Portée : 18 (27 mètres)

Ingrédients : la tige d'une plante épineuse dont l'une des extrémités a été aiguisée en pointe

Le personnage désigne un point qu'il peut voir. Un carré de 6 mètres de côté centré sur ce point est rempli d'herbes et de vignes saisissantes, et la zone devient du terrain difficile. Toute créature se trouvant à l'intérieur du carré lorsque le personnage canalise le pouvoir doit effectuer un jet de sauvegarde d'*Athlétisme*. En cas d'échec, elle est restreinte par les herbes et les vignes. Elle peut réessayer le jet de sauvegarde une fois par tour en effectuant l'activité **S'échapper**. Les plantes disparaissent lorsque le pouvoir se termine.

Niveau 3

Incantation : 2 actions

Composantes : F, S, V

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Portée : 30 (45 mètres)

Ingrédients : la tige d'une plante épineuse dont l'une des extrémités a été aiguisée en pointe

Le personnage désigne un point qu'il peut voir. Des ronces et racines épineuses poussent dans un rayon de 6 mètres centré sur ce point. Ces plantes sont camouflées et semblent naturelles, une créature doit donc réussir un test de *Perception* opposé au test d'*Occultisme* du personnage afin d'en détecter la présence. La zone devient du terrain difficile, et une créature reçoit 3d4 points de dégâts perçants pour chaque case traversée dans la zone.

Historique des modifications

Version	Date	Auteur	Description
0.7.0	2024-10-30	Francis Pion	Version initiale.



