



## NOUVEAUX POUVOIRS

Vous trouverez dans cette aide de jeu un florilège de nouveaux pouvoirs issus de *Shaintar*, *immortals legends*, *Hellfrost*, et *Advanced Dungeons & Savages*.

Le but est de proposer un choix de sorts plus vaste, destiné à l'origine à *Savage Greyhawk*, mais tout à fait susceptibles d'être utilisés dans n'importe quel univers *Savage Worlds*.



### **Adh rence**

**Rang** : Novice

**PP** : 2

**Port e** : Toucher

**Dur e** : 1 minute (1/minute)

Ce pouvoir octroie   l'arcaniste la capacit  monstrueuse Adh rence. Il peut se d placer sur les surfaces verticales   son Allure normale et peut y courir normalement.

### **Aveuglement**

**Rang** : Novice

**PP** : 2

**Port e** : Int

**Dur e** : Instantan e

L'arcaniste provoque une intense lumière dans Gabarit Moyen, ce qui aveugle les personnes qui s'y trouvent ne réussissant pas un jet d'Agilité à -2 (ou -4 en cas de Relance sur le jet d'Arcane). Les victimes sont aveuglées pour 3 rounds. Pour 2PP supplémentaires, le pouvoir affecte une zone correspondant à un Grand Gabarit.

Les personnages aveuglés subissent un malus de -6 pour toutes les actions nécessitant la vue. En outre, les personnes qui les attaquent bénéficient d'un bonus de +2.

### **Bouclier d'arcane**

**Rang** : Novice

**PP** : 1

**Portée** : Toucher

**Durée** : 3 (1/round)

L'arcaniste octroie l'Atout Résistance aux Arcanes à la cible du sort, ou l'Atout Grande Résistance aux Arcanes avec une Relance.

### **Changement de taille**

**Rang** : Special

**PP** : Special

**Portée** : Toucher

**Durée** : 3 (1/round)

Ce pouvoir permet à l'arcaniste d'altérer la taille d'une créature et de tout son équipement. Dans le cas des armes, il est probable que le changement de taille altère également ses statistiques (le MJ déterminera les effets). Si l'effet du sort n'est pas souhaité, la cible

peut faire un jet d'Âme opposé contre le jet d'Arcane du lanceur de ce pouvoir. Les effets du changement de taille se basent sur les aptitudes monstrueuses Taille et Petit/Grand/Enorme du livre de règles Savage Worlds.

Le coût en Points de pouvoir est basé sur la taille à atteindre, et les possibilités sont limitées par le rang de l'arcaniste.

### **Clairvoyance**

**Rang** : Aguerri

**PP** : 3

**Portée** : Variable

**Durée** : 3 (1/round)

Clairvoyance permet au lanceur de voir des personnes ou des lieux se trouvant au delà de ce qu'il pourrait normalement voir. La portée varie en fonction du jet d'Arcane. Avec un succès, la portée est de Int x 2, chaque Relance doublant cette distance. Les murs, portes, et autres barrières ne bloquent pas ce sortilège, mais le MJ peut décider que des barrières



## **CHANGEMENT DE TAILLE**

<b>Coût</b>	<b>Rang</b>	<b>Tailles</b>
4	Aguerri	Petit (Résistance -2, -2 aux attaques contre la cible)
		Grand (Résistance +4, +2 aux attaques contre la cible)
6	Vétérant	Enorme (Résistance +6, +3 aux attaques contre la cible)
10	Héroïque	Minuscule (Résistance -2, -2 aux attaques contre la cible)
		Gigantesque (Résistance +8, +4 aux attaques contre la cible)

magiques ou faites de matériaux spéciaux (comme du plomb) empêchent son bon fonctionnement.

Clairvoyance ne permet pas de distinguer avec la même acuité que la vision normale, et les jets de Perceptions se font avec un malus de -2.

Pour 3 PP supplémentaires, l'arcaniste peut rajouter le sens de l'ouïe (avec les mêmes malus), ou tout autre sens avec l'accord du MJ.

### Divination

**Rang** : Vétéran

**PP** : 10

**Portée** : 0

**Durée** : Spéciale

Ce pouvoir nécessite un rituel durant une heure complète à la fin de laquelle l'arcaniste fait un jet de Arcane. Il peut alors poser une question simple de type oui-non à une entité supérieure en cas de succès, et une question supplémentaire par Relance sur le jet d'Arcane. Le MJ peut choisir de ne pas répondre, ou de répondre par des phrases énigmatiques. L'arcaniste ne peut pas lancer plus d'une fois le pouvoir de Divination plus d'une fois par jour.

### Dépeçage

**Rang** : Vétéran

**PP** : 5

**Portée** : Int

**Modificateur** : -2

**Durée** : Instantannée

Cet horrible pouvoir utilise la force brute pour lacérer les organes internes et les os d'une cible. Ce pouvoir est susceptible de tuer d'un seul coup, ne laissant qu'une pile de chair sanguinolante sur le sol. L'arcaniste doit réussir un jet d'Arcane opposé à un jet de Vigueur de sa cible. Ce sort fonctionne moins bien contre les mort-vivants et les entités non vivantes et subit un malus de -2 supplémentaire.



En cas de succès, ce sort inflige 1d10 de dégâts, plus 1d10 supplémentaire par Relance (avec un maximum de dégâts de 5d10). Seules les armures magiques protègent contre ce pouvoir.

### Fantasmès

**Rang** : Novice

**PP** : 2

**Portée** : Int

**Durée** : 3 (1/round)

L'arcaniste peut créer des images illusoires capable d'affecter un sens, et susceptible d'affecter toute personne se trouvant à proximité. Pour chaque PP supplémentaire investi lors de l'incantation, un sens supplémentaire peut être ajouté à l'illusion. Une illusion affectant le sens du toucher n'a pas de force réelle et sera dissipée par toute attaque. Contrairement au pouvoir Illusion, ce pouvoir crée une image holographique visible par tous ceux qui se trouvent à proximité, et ne peut rendre une cible Secouée.

Un fantasma ne dépasse habituellement pas la taille d'un humain. Toutefois, pour 2PP de plus, ce pouvoir peut créer une zone correspondant à un Gabarit Moyen, et un Grand Gabarit pour un surcoût de 3PP.



Toute personne voyant un fantasma peut faire un jet de Perception opposé au jet d'Arcane du lanceur afin de percer l'illusino à jour.

### **Forme éthérée**

**Rang** : Héroïque

**PP** : 10

**Portée** : Personnelle

**Durée** : 1 minute (1/minute)

L'arcaniste devient Immatériel (comme la capacité monstrueuse du livre de règles Savage Worlds). Il ne peut se rendre visible que s'il a obtenu une Relance sur son jet d'Arcane, et ne peut affecter le monde physique que s'il a obtenu deux Relances.

### **Illusion**

**Rang** : Novice

**PP** : 3

**Portée** : Spirit

**Durée** : 3 (1/round)

Illusion permet à une cible unique de voir quelque chose qui n'est pas là, ou de voir les chose différemment de ce qu'elles sont vraiment. L'arcaniste doit réussir un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. En cas de succès, cette dernière perçoit l'illusion comme réelle par l'un de ses cinq sens (au choix du lanceur). Après un examen approfondi via un de ses autres sens, l'illusion s'effondre. Si l'arcaniste obtient une Relance lors du jet d'Arcane, les cinq sens de la cible sont affectés.

Les attaques illusoire ne peuvent jamais provoquer une blessure chez la cible. Cette dernière peut se retrouver Secouée (de telles attaques sont faites avec la Compétence Arcane de l'arcaniste, mais résolues exactement comme un jet de Combat, Tir, Lancer ou autre).

Les illusions passives, comme un mur, sont faciles à maintenir et nécessitent peu d'efforts. Les PP sont dépensés normalement, mais la



seule conséquence est le malus de maintient habituel. Pour ce qui est des illusions actives par contre, une concentration constante et totale est requise.

Ce pouvoir ne fonctionne que sur les êtres vivants et doués de pensée. Il est sans effet sur les animaux, les esprits et autres morts-vivants.

### **Lecture des pensées**

**Rang** : Novice

**PP** : 3

**Portée** : Âme

**Durée** : 3 (1/round)

Ce pouvoir permet de pénétrer l'esprit d'une cible. L'arcaniste doit réussir un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. Sur un Succès, il peut lire les pensées de surface et les émotions. Avec une Relance, il peut creuser plus profondément dans la mémoire de sa cible, bien qu'un jet d'Arcane soit nécessaire pour récupérer une information particulière, et ce une fois par round.

Avec une seconde Relance, il est même possible de faire ressortir des pensées oubliées ou même supprimées.

### **Malédiction**

**Rang** : Heroïque

**PP** : 10

**Portée** : Vue

**Durée** : Permanent

Certains lanceurs de sorts peuvent déchaîner de terribles malédictions sur ceux qui ont le malheur de croiser leur route.

Pour ce faire, l'arcaniste fait un jet opposé d'Arcane opposé à un jet d'Âme de la victime. En cas de succès, la victime devient malade et peut même en mourir. Elle perd immédiatement un niveau de fatigue. Elle doit réussir un jet de Vigueur chaque jour ou perdre à nouveau un niveau de Fatigue. Une fois qu'elle est Incapacitée, elle doit chaque jour réussir un jet de Vigueur ou mourir.

Une malédiction peut causer un des handicaps suivant au lieu de provoquer maladie et

mort : aveugle, sourd, muet, affreux (comme le Handicap Moche, mais le malus au Charisme est de -4), maladroit (l'Agilité est réduite d'un dé, ne peut être améliorée tant que la malédiction est en place, et toutes les compétences liées à l'Agilité subissent un malus de -2) ou malchanceux (comme l'Atout Malchanceux, avec en plus un malus de -1 à tous les jets de Traits).

La Malédiction peut être annulée par un arcaniste utilisant le pouvoir de Dissipation. En outre, de nombreuses malédictions comportent une close qui permet d'annuler le sortilège en réalisant une tâche précise. Si l'arcaniste énonce clairement les conditions pour lever la malédiction lorsqu'il incante son sortilège, il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'Arcane.

### **Paralyse**

**Rang** : Novice

**PP** : 3

**Portée** : Âme

**Durée** : 3 (1/round)

L'arcaniste choisit une créature humanoïde ne faisant pas une Taille supérieure à +1 et doit réussir un jet d'Arcane opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, la cible est immobilisée et considérée sans défense pour la durée du pouvoir.

### **Postcognition**

**Rang** : Heroic

**PP** : 3

**Portée** : 2km de rayon ou moins

**Durée** : Variable

En ouvrant son esprit aux flux d'énergie psychiques, l'utilisateur de ce pouvoir peut entrevoir les événements passés. Il peut choi-



sir de réduire l'aire d'effet à un rayon de 100m en subissant un malus de -2, et à un Grand Gabarit avec un malus de -4.

Avec un succès, le personnage est témoin d'un déchainement de mémoires rémanentes des événements importants écoulés dans les 10 dernières années. Chaque Relance permet à l'arcaniste de remonter plus loin dans le passé (à l'appréciation du MJ). A noter qu'un événement majeur, dramatique ou chargé d'émotion ressortira toujours en premier, peu importe l'ancienneté de l'évènement, et sera visible avec un simple Succès.

Après une telle lecture, l'arcaniste peut faire un jet d'Intellect pour tenter d'extraire des informations pertinentes de ces mémoires. Chaque Relance permet d'obtenir une information supplémentaire. Avoir réduit l'aire d'effet du pouvoir lors de l'incantation permet de bénéficier d'un bonus de +2 ou +4 au jet d'Intellect.

### Récupération

**Rang** : Novice

**PP** : 1

**Portée** : Toucher

**Durée** : Permanent

Ce pouvoir annule un niveau de Fatigue, ou deux en cas de Relance. Il annule également un état Secoué. Il permet de redonner conscience à un personnage Incapacité, bien qu'il n'annule aucune Blessure. Il ne stoppe pas les hémorragies, et n'empêche pas les blessures mortelles de s'aggraver. Il est impossible à l'arcaniste d'utiliser ce pouvoir sur lui-même.

### Réparation

**Rang** : Veteran

**PP** : Spécial

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir permet de réparer les dégâts infligés aux objets et aux structures faits de bois, métal ou pierre. L'arcaniste doit se concentrer durant une action complète, puis lance le sort durant l'action suivante, avec pour malus au jet d'Arcane le nombre de Blessures de l'objet.

Le coût en PP est égal à la moitié de la Résistance de base de l'objet (sans tenir compte de l'Armure et des bonus magiques). Si ces valeurs ne sont pas connues, le MJ attribuera un cout approximatif (1-3 pour la plupart des objets, 4-6 pour les structures et bâtiments en bois, 7-10 pour les bâtiments en pierre, 11-15 pour les châteaux).

Un Succès permet de réparer une Blessure, une Relance deux.

### Sanctification / Désacralisation

**Rang** : Novice

**PP** : 10

**Portée** : Special



**Durée : Permanent**

Ce pouvoir permet à l'arcaniste de sanctifier une zone, provoquant une grande douleur à toute créature surnaturelle maléfique y pénétrant. De la même manière, un arcaniste maléfique peut désacraliser une zone, pour affecter les créatures du Bien.

Lancer ce pouvoir nécessite un rituel d'une semaine, durant laquelle l'arcaniste doit rester dans la zone en permanence. La taille de la zone est déterminée par le MJ, mais se cantonne généralement à une zone ayant une importance spirituelle, qu'il s'agisse d'une église, d'un champ de bataille ou d'un cimetière. Si une telle zone n'est pas clairement définissable, la zone fait un diamètre de 5 fois l'Âme de l'arcanistes (en mètres).

À la fin du rituel, le lanceur fait un jet d'Arcane. En cas de succès, la zone est consacrée. En cas d'échec, il doit recommencer tout le rituel. Il est impossible de faire se chevaucher des zones de Sanctification et de Désacralisation. Un rituel tenté dans ce sens échouera automatiquement. De plus, il est impossible de sanctifier une zone à moins de 15km d'une autre zone sanctifiée. Une créature maléfique surnaturelle pénétrant dans une zone sanctifiée doit réussir un jet d'Âme chaque round ou subir une blessure.

**Seconde vue****Rang : Guerri****PP : 2****Portée : Personnelle****Durée : 3 (1/round)**

L'arcaniste obtient la possibilité de voir parfaitement dans les ténèbres, tout autant que de voir les créatures invisibles ou éthérées. Il ignore les malus liés à l'Obscurité et l'Invisibilité.

Avec une Relance sur le jet d'Arcane, il est même possible à l'arcaniste de voir à travers les portes et les murs qui ne sont pas protégés magiquement.

**Secousse****Rang : Veteran****PP : 5****Portée : Int x 3****Durée : Instantané**

Secousse provoque un puissant tremblement de terre dans un espace limité, capable d'ensevelir des cibles ou de détruire des bâtiments. Il ne fonctionne que sur la terre ferme, et non sur du sable, de l'eau ou du bois.

Le pouvoir affecte une zone correspondant à un Grand Gabarit centré en un point choisi par l'arcaniste dans les limites de la portée. Les victimes potentielles doivent réussir un jet d'Agilité ou tomber dans une faille ouverte par le pouvoir, écrasés par la terre et la roche pour 2d10 de dégâts. En cas de succès sur le jet d'Agilité, la victime est parvenue à s'agripper aux bord de la faille et peut remonter lors de son action suivante. Avec une Relance, la cible évite les effets du pouvoir et peut agir normalement lors de son action suivante.

Les murs s'effritent et sont brisés par ce sort, qui ouvre des brèches dans les constructions sur l'ensemble de la zone.

**Silence****Rang : Novice****PP : 2****Portée : Int**



**Durée** : 3 (1/round)

Ce pouvoir crée une zone de silence absolu sur un Grand Gabarit. Aucun son ne peut être émis ou perçu dans cette zone. Il est impossible d'utiliser une arcane nécessitant la parole dans ces conditions.

### **Tempête**

**Rang** : Vétéran

**PP** : 8

**Portée** : zone de 10km de diamètre

**Durée** : 2d6 heures

Ce pouvoir provoque une violente tempête dans l'aire d'effet, susceptible de faire perdre leur route aux navires, ou même de les couler, mais aussi de causer de très importants dégâts sur la terre ferme. Le temps d'incantation est de 4 rounds complets, temps durant lequel les nuages s'amoncellent au dessus de l'arcaniste et dans toute la zone. En cas de succès, une tempête se déclenche dès la fin de l'incantation, avec pluies torrentielles, éclairs et vents violents.

Les effets d'une telle tempête sont considérés comme un danger : pour 10 minutes passés dans la tempête, un personnage doit faire un jet de Vigueur ou perdre un niveau de Fatigue. De plus, la visibilité est extrêmement réduite, et les bâtiments en bois, champs et navires sont sérieusement endommagés.

Ce pouvoir peut être utilisé pour limiter ou annuler les effets d'une tempête naturelle.

### **Tour de magie**

**Rang** : Novice

**PP** : 1

**Portée** : Int

**Durée** : 1 minute (1/minute)



Ce sort permet de créer des effets magiques mineurs et simples, comme par exemple nettoyer ou reprendre des vêtements, soulever de petites charges, saler de la nourriture, faire écrire une plume, sonner des clochettes, faire éternuer quelqu'un, changer les couleurs d'un objet, ouvrir une porte (mais pas la déverrouiller), etc...

### **Télépathie**

**Rang** : Novice

**PP** : 2

**Portée** : voir texte

**Durée** : 3 (1/round)

Le pouvoir de Télépathie permet de communiquer mentalement avec d'autres personnes. Si la cible est au courant et accepte la communication, seul un jet d'Arcane est nécessaire. Dans le cas contraire, il s'agit d'un jet d'Arcane opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, une communication mentale s'instaure entre l'arcaniste et la cible. Seules les pensées et les images que les participants souhaitent partager sont accessibles. Aller au delà nécessite le pouvoir de Lecture des pensées.

Si l'arcaniste ne voit pas sa cible, il doit bien la connaître, et le jet se fait avec un malus de -2 si la personne se trouve à moins de 2

kilomètres, et à -4 au delà. Atteindre des personnes se trouvant sur d'autres plans d'existence n'est accessible qu'aux arcanistes Légendaires, et reste soumis à l'approbation du MJ.

Ce pouvoir peut être utilisé pour communiquer avec des entités dont l'arcaniste ne connaît pas la langue, mais les idées échangées resteront automatiquement simples.

n'est d'aucune utilisé dans un environnement urbain.



### *Voies de la nature*

**Rang** : Novice

**PP** : 1

**Portée** : Toucher

**Durée** : 1 heure (1/heure)

Ce pouvoir permet de se déplacer en extérieur en silence et sans laisser de trace. La magie atténue les bruits de pas de la cible, octroyant un bonus de +2 aux jets de Discrétion, et camoufle les traces, rendant impossible toute tentative de Pistage. Ce pouvoir

