



SORTS D'ILLUSIONNISTE

L'illusionniste est maître dans l'art de la duperie et de la manipulation des apparences. Parfois il donne à l'artifice le semblant du réel ; parfois il utilise des effets bien réels pour tromper ou décontenancer l'adversaire. Ses sorts peuvent être très efficaces, mais ils laissent aussi à la victime la possibilité de discerner la supercherie. Le scepticisme face à une illusion dissipe le sort. Une personne peut éprouver des doutes à chaque fois qu'elle agit contre ou réagit à une illusion. En certains cas, un test de scepticisme spécial devient nécessaire. Tout test effectué contre une illusion est automatiquement un test de scepticisme (voir page suivante la Table du test de scepticisme). En cas de réussite, la personne discerne l'illusion, qui se dissipe d'elle-même

TABLE DU TEST DE SCEPTICISME

Rang du sort	Seuil de scepticisme	Seuil d'incrédulité
1	15	7
2	16	8
3	18	9
4	19	10
5	21	11
6	22	12
7	24	13
8	26	14
9	27	15
10	29	16
11	30	17
12	32	18
13	33	19
14	34	20
15	35	21

Un personnage ayant des raisons de douter de la réalité d'un objet, d'un effet ou d'une créature peut sacrifier une action pour en avoir le cœur net. On effectue pour lui un test de Volonté contre le seuil d'incrédulité de l'illusion. En cas de réussite, cette dernière s'évanouit. Refuser de croire à une illusion cause toujours 1 point de fatigue au personnage, qu'une illusion soit ou non présente.

Tout l'effet d'un sort d'illusion repose sur la crédulité de ses victimes. C'est la raison pour laquelle les sorts d'illusion pure ne peuvent pas provoquer directement la mort. En revanche, ils peuvent plonger leur victime dans un état semblable au coma

lorsque ses points de vie sont réduits à zéro. Les dommages entraînés par des illusions pures ne peuvent pas dépasser les points de vie de la victime.

SORTS DU PREMIER CERCLE

Bonne Figure

Filaments : 2
 Seuil de Tissage : 5/14
 Portée : Toucher
 Durée : 8 + rang minutes
 Effet : +5 au Charisme
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort modifie l'apparence de la cible. Au moment de le lancer, l'illusionniste asperge d'eau ou de parfum le visage de la cible. Il peut reproduire l'aspect d'une personne en particulier, s'il l'a déjà vue auparavant. La cible ajoute 5 à son niveau de Charisme lorsqu'elle tente de convaincre un interlocuteur de sa fausse identité ou qu'elle lui demande de se comporter en fonction de cette erreur. Un personnage affichant les traits d'un milicien local, par exemple, bénéficie de ce bonus lorsqu'il ordonne à la foule de se disperser ou de se plier aux instructions qu'on peut attendre d'un milicien.

Ce sort n'affecte que la tête et le cou de la cible, chevelure et oreilles incluses. Le reste du corps demeure inchangé. La différence maximale de taille entre le visage d'origine et la Bonne Figure est de 100 % dans toutes les dimensions. La cible doit trouver un moyen de camoufler les disparités les plus flagrantes ; sa voix n'est en rien modifiée par le sort, par exemple, aussi doit-elle s'appliquer à imiter les intonations et les manières du personnage dupliqué.

Tout test d'interaction effectué contre la cible constitue un test de scepticisme.

Bourse Plate

Filaments : Aucun
 Seuil de Tissage : NA/7
 Portée : Toucher
 Durée : 1 + rang minutes
 Effet : Détermination + 4
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait passer la cible pour plus démunie qu'elle n'est en réalité. L'illusionniste touche la bourse, le coffre ou tout autre récipient contenant l'argent de la cible. Si le récipient est porté sur la cible, comme dans le cas d'une bourse de ceinture, le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des deux. Si le récipient est seul, c'est sa Défense Magique qui est prise en considération. En cas de





réussite, on lance les dés d'effet. Le résultat du jet, multiplié par 10, indique le nombre de pièces de monnaie qui sont transportées dans une poche extradimensionnelle, invisible à quiconque n'a pas la perception astrale. Ces pièces restent indisponibles avant l'expiration ou la dissipation du sort.

Contact Rassurant

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : Toucher

Durée : 12 + rang tours

Effet : +3 contre la peur

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort augmente la résistance de la cible aux attaques qui inspirent la peur. L'illusionniste rassemble des pensées positives sur un sujet de son choix puis touche gentiment la cible au bras, à l'épaule ou à la tête. Il murmure ensuite une banalité comme "tout ira bien" pour que le sort prenne effet. La cible ajoute alors 3 à ses Défenses Magique et Sociale contre les attaques qui inspirent la peur, ainsi qu'à tous les tests de Volonté effectués pour résister aux effets de la peur.

Corde Enchantée

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : 25 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (généralement 2)

Ce sort produit un effet réel et non illusoire. L'illusionniste lance sur une corde dont la longueur n'excède pas 25 mètres. Il peut ensuite, au prix d'une grande concentration, déplacer la corde à distance à la vitesse de 10 mètres par tour. Lorsqu'il faut effectuer un test de Dextérité pour la corde (pour l'enrouler autour de quelque chose ou ficeler un adversaire en combat), on effectue un jet d'effet contre un seuil de difficulté fixé par le maître de jeu.

La corde ne peut soulever aucun poids pendant que l'illusionniste la dirige. S'il la fait s'attacher d'elle-même aux barreaux d'une fenêtre, il lui faudra malgré tout accomplir l'escalade à la force des bras. Utilisez le résultat du jet d'effet comme l'indice de Force de la corde pour déterminer la masse qu'elle peut supporter.

Décalage Visuel

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/15

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : Projette l'image de la cible à 3 mètres

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'illusionniste esquisse avec la main les contours de la cible, puis touche "l'épaule" de l'esquisse et l'épaule de la cible. La silhouette apparaît comme un scintillement brumeux qui se transporte 3 mètres plus loin avant de se solidifier à l'image de la cible. Cette dernière n'est plus visible à l'endroit qu'elle occupe, son image ayant été décalée par l'illusion. Les sens autres que la vision, comme l'ouïe et l'odorat, ne sont pas affectés.

Déguisement du Métal

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/14

Portée : Toucher

Durée : Test de Détermination + 7 minutes

Effet : Change l'aspect du métal

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet à l'illusionniste de donner à un métal l'apparence de n'importe quel autre métal de son choix. Le Déguisement affecte une masse maximum de 45 kilos. Il ne modifie pas la forme du métal, mais simplement son aspect. Il serait vain de donner à l'acier d'une épée l'apparence du mercure, par exemple, car la lame ne fondrait pas à température ambiante comme le mercure. Le sort oppose une Défense Magique de 7 à la magie d'identification du métal.

Lumière

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/14

Portée : 10 mètres

Durée : Test de Volonté + 5 minutes

Effet : Produit de la lumière

Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)

Ce sort produit un effet réel et non illusoire. En drainant une parcelle d'énergie astrale, l'illusionniste crée une sphère volante lumineuse de la taille d'une orange, qui éclaire dans un rayon de 10 mètres. Il contrôle le déplacement de la sphère mais le processus réclame une certaine concentration et l'empêche de lancer un autre sort dans l'intervalle. Si le résultat du test d'Illusion est supérieur ou égal à la Défense Magique de la cible, l'illusionniste peut fixer la Lumière sur une personne ou un objet ; il lui est alors impossible de la déplacer.

La Lumière peut aveugler la cible si elle est fixée sur ses yeux. La procédure est plus délicate que le simple fait d'attacher la sphère à la personne, et la Défense Magique de la cible est augmentée de 5 contre le test d'Incantation. Une personne ainsi aveuglée subit un malus de -3 à tous ses tests dans les actions où la vue est importante.

L'illusionniste peut utiliser la magie du sang pour prolonger la durée de la Lumière. En sacrifiant 1 point de dommage permanent, il étend cette durée à un an et un jour.





Voix Invisibles

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : 40 mètres

Durée : 15 + rang tours

Effet : Crée un nombre de voix illusoires égal au rang d'Incantation

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort crée l'illusion de plusieurs voix pour distraire la cible.

En se concentrant, il est à même de contrôler le discours de chaque voix. Il n'est pas nécessaire qu'il exploite chacune des voix auxquelles son rang d'Incantation lui donne droit ; par ailleurs, ces voix ne ressemblent aucunement à la sienne, sauf s'il en a envie. Si l'illusionniste interrompt sa concentration, les voix répètent ce qu'elles ont dit au tour précédent.

Ce sort ne confère à l'illusionniste aucun avantage particulier pour entendre ce qui se dit à la source des voix. Il doit être en position d'entendre ce qui se dit s'il veut reproduire une conversation.

SORTS DU DEUXIÈME CERCLE

Activité Innocente

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/14

Portée : Toucher

Durée : 12 + rang tours

Effet : Dissimule la véritable activité de la cible

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort recouvre la cible d'un voile de couleurs chatoyantes. Ce voile prend la consistance d'une image de la cible en train de se livrer à une activité anodine. De manière à limiter les soupçons et les chances d'incrédulité, l'illusionniste doit choisir une activité vraisemblable dans le contexte. Si la cible se déplace, l'illusion se brise. La cible peut accomplir n'importe quelle action, même une attaque, sous couvert d'une Activité Innocente. Tout phénomène inexplicable tel que paroles sans rapport avec l'activité, lancement de sort ou attaque donne aussitôt lieu à un test de scepticisme de la part des observateurs, qui utilisent pour cela leur Perception. En cas de réussite, l'illusion se dissipe. En cas d'échec, la cible invente une vague explication à ce qui s'est passé.

Éclair Vert

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/9

Portée : 60 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort produit un éclair de feu vert qui claque comme un coup de fouet. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un jet d'effet en guise de jet de dommages. La Protection Physique est efficace contre ces dommages. Si la cible reçoit une blessure grave, son test d'équilibre tient lieu de test de scepticisme.

Habillage

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 6/7

Portée : Toucher

Durée : Rang x 10 minutes

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Quand il lance ce sort, l'illusionniste serre les dents comme s'il coupait un fil puis touche la cible. Le sort modifie le style, la coupe et la couleur des vêtements de la cible, avec pour conséquence d'améliorer ou de nuire à sa présentation. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre la meilleure Défense Sociale des interlocuteurs de la cible. Une réussite permet à l'illusionniste de faire progresser d'un cran leur attitude envers la cible, dans un sens ou dans l'autre, selon son □'é (voir

Idée Fixe

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/14

Portée : 2 mètres

Durée : Rang minutes

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet de distraire ou de troubler un adversaire. L'illusionniste doit s'adresser à la cible au moment de le lancer ; il plante ainsi une idée de sa création dans l'esprit de la cible. Le sort incorpore également les effets de quelques gestes pouvant servir à souligner le propos. L'idée doit être simple et visuelle. L'image ne peut pas correspondre à une action de plus de 10 secondes, son cadre ne doit pas dépasser les dimensions d'une grande salle de taverne et elle ne doit pas mettre en scène plus de quatre personnes. La cible n'a pas besoin de réagir instantanément, mais l'idée fait son chemin dans son esprit.

Chaque tour qui suit le lancement du sort, l'illusionniste peut ramener l'idée à la conscience de la cible par un simple effet de sa volonté. Il peut également essayer d'en modifier la teneur ; on effectue pour cela un test d'effet contre la Défense Magique de la cible. En cas de réussite, le cadre de la scène reste le même mais l'illusionniste peut changer les actions de chacun des personnages mis en scène. En cas d'échec, le sort se dissipe.

Si l'illusionniste échoue à tisser le filament ou à lancer le sort, la cible a droit à un test de scepticisme. Elle peut utiliser pour cela n





importe quel talent ou compétence approprié (ou à défaut, sa Perception). En cas de réussite, la cible se rend compte que l'illusionniste a tenté de lui jeter un sort.

Manteau de Pluie

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 6/9
Portée : Toucher
Durée : Rang x 10 minutes
Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort n'est pas une illusion. En cas de réussite du test d'Incantation, il fait apparaître un manteau chatoyant bleu et argent drapé autour de la cible, la protégeant des intempéries et lui procurant un bonus de +3 pour résister aux effets naturels du froid ou du chaud. Le Manteau de Pluie offre également une certaine protection contre les intempéries surnaturelles, comme la Pluie Mortelle (voir page 165), à condition de réussir un test d'effet contre la Défense Magique de leur invocateur. Ce test d'effet vient en plus de toute autre action entreprise par la cible.

Manteau Monstrueux

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 8/13
Portée : Toucher
Durée : Test de Détermination + 5 tours
Effet : Augmente les prouesses guerrières
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort améliore les performances guerrières de la cible. L'illusionniste produit des grondements et des grognements, puis mime l'attaque brutale d'un monstre. Il touche ensuite la cible. Deux tourbillons de lumière apparaissent autour d'elle et tournent pour dessiner la forme du monstre. L'illusion est plus efficace lorsque l'illusionniste reproduit l'image d'une créature qu'il a déjà combattue et qui lui a infligé des dommages ; si ce n'est pas le cas, ajoutez 3 à tous les tests de scepticisme et d'incrédulité, et encore 3 de plus aux tests de scepticisme si l'illusionniste n'a même jamais affronté la créature.

Ce sort apporte un bonus de +3 aux tests d'attaque, aux jets de dommages et à la Défense Physique de la cible. Il lui octroie également 12 points de vie supplémentaires ; les 12 premiers points de dommages qu'elle subit sont absorbés par ces points de vie illusoire et restent sans effet sur elle.

L'illusion ne procure à la cible aucune des capacités ou formes d'attaques particulières de la créature dépeinte. L'illusion d'un craquebec, par exemple, ne donne pas le bénéfice de son souffle paralysant. Elle produit bel et bien l'illusion du souffle, mais sans infliger aucun dommage ; à la cible d'atteindre son adversaire avec les armes qu'elle a en main.

Dans un combat contre un adversaire qui porte un Manteau Monstrueux, les tests d'attaque font également office de tests de scepticisme.

Véritable Éclair Vert

Filaments : Aucun
Seuil de Tissage : NA/8
Portée : 60 mètres
Durée : 1 tour
Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort n'est pas une illusion. Il se comporte et se présente exactement de la même façon qu'un sort d'Éclair Vert (voir page précédente), à cette différence près qu'il entraîne des effets bien réels mais moins violents. Les illusionnistes s'en servent pour déstabiliser les petits malins trop sceptiques.

SORTS DU TROISIÈME CERCLE

Affaiblissement Karmique

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 8/17
Portée : 60 mètres
Durée : 6 + rang tours
Effet : -4 au dé de karma de la cible

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort diminue la capacité de la cible à utiliser du karma. L'illusionniste doit dépenser 1 point de karma pour le lancer. Il peut ajouter le dé de karma au test de Tissage ou au test d'Incantation. En cas de réussite, la cible voit le résultat de tous ses jets de dé de karma diminué de 4. Si elle obtient un dé de karma de bonus, seul le résultat global du jet de karma subit le malus. Le résultat du jet de karma ne peut pas être ramené en dessous de 0.

Alarme

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 8/17 Portée : 50 mètres
Durée : 6 + rang minutes Effet : Détermination + 4
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'illusionniste pousse un petit cri d'avertissement au moment de lancer ce sort sur un objet ou un endroit. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet et on note le résultat. Tout être vivant ou pensant dont la Défense Magique est inférieure ou égale à ce résultat déclenche l'Alarme aussitôt qu'il s'approche à moins de 3 mètres. L'Alarme lance un avertissement d'une voix forte pendant une minute entière ; l'avertissement,





déterminé par l'illusionniste, peut compter autant de mots que son rang d'Incantation.

Faux Piège

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 7/ 17
Portée : Toucher
Durée : 7 + rang heures
Effet : Détermination + 3
Seuil d'Incantation : 2

Ce sort crée l'illusion d'une fausse trappe ou autre piège sur une portion de sol normal (ne dépassant pas 7 x 7 mètres). Au moment de le lancer, l'illusionniste imagine un genre de piège dissimulé dans le sol. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet et on ajoute le résultat au seuil de scepticisme ; le résultat final est le seuil de difficulté des tests de Perception des personnes confrontées au Faux Piège.

L'une personne qui rate son jet de Perception ne discerne pas l'illusion mais croit se rendre compte de la présence d'un piège. Le maître de jeu laisse entendre au joueur que le piège risque de se déclencher si le personnage franchit la section de sol, entraînant des conséquences désastreuses. Bien sûr, si le personnage se risque malgré tout à traverser le sol, il ne se passe rien.

Le Faux Piège peut également être disposé sur un mur ou au plafond, et non pas uniquement sur le sol.

Serrure Impossible

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 7/15
Portée : Toucher
Durée : 1 + rang heures
Effet : +ID6 au seuil de scepticisme
Seuil d'Incantation : 2

Au moment de lancer ce sort, l'illusionniste mime l'échec du crochetage de la serrure qu'il touche. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet, on ajoute le résultat au seuil de scepticisme puis on note le résultat final.

Pour forcer une Serrure Impossible, il faut tenter un test de Crochetage contre le seuil de scepticisme. En cas d'échec, la serrure refuse de céder ; en cas de réussite, elle s'ouvre et l'effet du sort se dissipe aussitôt.

Sphère de Non-Présence

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 10/ 18 Portée : 10 mètres
Durée : 8 + rang minutes Effet : Détermination + 8
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort dissimule la présence pourtant manifeste des personnes sur lesquelles il est lancé. L'illusionniste se concentre fortement sur l'absence au moment de tisser le filament. Il lance le sort contre la plus haute Défense Magique des personnes présentes dans les limites de sa portée. Le sort est centré sur l'emplacement occupé par l'illusionniste au moment du lancement. Ses effets ne sont pas mobiles ; les personnes qui s'éloignent hors de portée perdent le bénéfice du sort et ne le récupèrent qu'en regagnant la zone d'effet. Ceux qui entrent dans la zone d'effet après le lancement du sort ne peuvent en bénéficier. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet, on ajoute le résultat au seuil de scepticisme et on note le résultat final.

Toute personne qui met le pied dans la Sphère de Non-Présence a droit à un test de Perception contre le seuil de scepticisme modifié. En cas d'échec, ses réactions sensorielles sont supprimées ; elle détecte parfaitement les personnes présentes, mais l'information ne parvient pas jusqu'à son cerveau. La personne ajoute 3 à son niveau de Perception si l'un des bénéficiaires du sort se livre à une activité qui modifie la disposition des lieux, comme feuilleter un livre ou fermer une porte, par exemple. Elle ajoute 5 à son niveau de Perception si l'un des bénéficiaires du sort établit un contact physique avec elle. La Sphère de Non-Présence se dissipe aussitôt que l'une des personnes dissimulées inflige des dommages à la cible. Une fois le sort soupçonné ou percé à jour, ou après expiration de sa durée, ceux qui en ont été les victimes se rendent brusquement compte de ce qu'ils ont vu quelques minutes auparavant. Les illusionnistes emploient fréquemment ce sort pour échapper à un employeur trop autoritaire, disparaissant dans la nature avant que leur patron ne s'en aperçoive.

Suffocation

Filaments : 3
Seuil de Tissage : 7/ 18
Portée : 120 mètres
Durée : 3 + rang tours
Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort provoque l'étouffement de ses cibles. L'illusionniste doit retenir son souffle pendant la durée du lancement. Après quoi, le sort frappe toutes les personnes présentes dans un rayon de 3 mètres. Chacune est affectée séparément ; comparez le résultat du test d'Incantation à leur Défense Magique. En cas de réussite, la cible commence à étouffer et subit à chaque tour des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique peut réduire ces dommages. La cible peut également échapper à la Suffocation en s'éloignant hors de portée ; elle ne peut recommencer à le faire qu'au deuxième tour d'effet, et seulement à la moitié de sa vitesse. Elle subit par ailleurs un malus de -2 à tous ses tests, excepté les tests d'incrédulité.





Trou de Mémoire

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 8/15

Portée : 60 mètres

Durée : Rang tours

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait oublier à la cible ce qu'elle était sur le point de faire. En lançant ce sort, l'illusionniste se gratte la tempe d'un air perplexe. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible est incapable de faire quoi que ce soit, à part esquiver les attaques, jusqu'à ce qu'elle parvienne à se rappeler ce qu'elle voulait faire ; il suffit pour cela de réussir un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet, après quoi le Trou de Mémoire se dissipe.

SORTS DU QUATRIÈME CERCLE

Alarme Améliorée

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 8/19

Portée : 120 mètres

Durée : 1 + rang heures

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'illusionniste fait semblant de chuchoter lorsqu'il place l'Alarme Améliorée sur un objet ou un endroit. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet et on note le résultat. Tout être vivant ou pensant dont la Défense Magique est inférieure ou égale à ce résultat déclenche l'Alarme aussitôt qu'il s'approche à moins de 3 mètres. Si l'illusionniste se trouve à portée, l'Alarme le prévient discrètement de l'intrusion. Il peut alors lui ordonner de crier son avertissement ou de rester silencieuse. L'avertissement, déterminé par l'illusionniste, peut compter autant de mots que son rang d'Incantation.

Appel du Devoir

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 8/17

Portée : 100 mètres

Durée : 12 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort crée une voix illusoire capable de persuader ses auditeurs de se plier aux instructions de l'illusionniste. Ce dernier commence par murmurer en tissant le filament. Le test d'Incantation s'effectue contre la Défense Magique la plus élevée des auditeurs visés. En cas de réussite, l'illusionniste peut placer

l'origine de la voix à l'endroit de son choix dans les limites de la portée. La voix dégage une autorité considérable et traduit automatiquement les paroles de l'illusionniste dans la langue appropriée à la majorité des auditeurs. Pour connaître son impact, on effectue un test d'effet contre la Défense Sociale des auditeurs. En cas de réussite, ces derniers agissent conformément aux suggestions de la voix, tant que cela ne présente pas un danger trop flagrant.

Si le test aboutit à un succès excellent contre une cible, celle-ci obéit à la voix même au mépris du danger le plus évident. Elle a simplement droit à un test d'incrédulité avant qu'il ne soit trop tard ; en cas de réussite, la suggestion se dissipe.

Aveuglement

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 7/17

Portée : 60 mètres

Durée : 1 + rang minutes

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort peut être utilisé pour aveugler temporairement un adversaire. L'illusionniste touche ses paupières puis reporte ses doigts sur ses vêtements. Des yeux stylisés, semblables à des miroirs, apparaissent alors sur ses habits en nombre de paires égal à son rang d'Incantation. En cas de réussite du test d'Incantation, l'illusionniste désigne individuellement ses cibles ; on procède pour chacune d'elle à un test d'effet contre sa Défense Magique. Une réussite transforme une des paires de yeux-miroirs en une réplique de ceux de la cible, les yeux de la cible devenant pour leur part d'un blanc opaque lustré. Une cible aveuglée subit un malus de -5 pour toutes les actions où la vue joue un rôle important.

Cercle de Bien-Être

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 8/17

Portée : Toucher

Durée : 10 x rang minutes

Effet : Détermination

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort n'est pas une illusion. L'illusionniste parcourt un cercle de 3 mètres de diamètre puis lance le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, la zone délimitée par le Cercle de Bien-être se met à briller comme la surface d'un lac gelé. L'air à l'intérieur est frais sur la peau, mais sans excès. Toute personne qui bénéficie d'un jet de récupération à l'intérieur du cercle ajoute le résultat d'un test de Volonté ou de Détermination au total des points de vie récupérés.

Immobilisation





Filaments : Aucun
Seuil de Tissage : NA/9
Portée : 60 mètres
Durée : Rang tours
Effet : Détermination + 3
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort peut immobiliser la cible. Au moment de le lancer l'illusionniste tend la main et crie "Stop !" aussi fort que possible. En cas de réussite, la cible est immobilisée sur place. Elle ne regagne sa liberté de mouvement qu'après l'expiration du sort ou en réussissant un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet. Si elle subit des dommages durant son Immobilisation, elle ajoute 5 à ses tests de Volonté pour en sortir.

Multi-Missile

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 8/17
Portée : Toucher
Durée : Rang tours (1 projectile)
Effet : +4 projectiles
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort ajoute des projectiles supplémentaires au projectile d'une arme de trait, comme une flèche ou une pierre de fronde. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée, du porteur de l'arme ou du projectile lui-même. Le porteur de l'arme peut abaisser sa Défense Magique, puis tirer le projectile au tour suivant.

En cas de réussite, le Multi-Missile ajoute 4 projectiles supplémentaires à celui qui est tiré. Les copies du projectile s'alignent sur l'original et touchent ou ratent leur cible exactement comme lui. Chacune inflige des dommages illusoires de niveau 4, déterminés après les dommages du vrai projectile.

Ce sort présente malheureusement un défaut (du point de vue de l'illusionniste) : en effet, le défenseur risque de percevoir l'illusion en recourant à l'Esquive ou à une autre aptitude défensive. Le résultat de 19 ou plus au test de scepticisme dissipe l'illusion.

SORTS DU CINQUIÈME CERCLE

Amélioration du Karma

Filaments : 3
Seuil de Tissage : 8/18
Portée : Toucher
Durée : 6 + rang tours
Effet : +□ au niveau de karma
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort n'est pas une illusion et ne peut pas être dissipé. L'illusionniste doit dépenser 1 point de karma pour le lancer. Le dé de karma est utilisé pour le test d'Incantation. L'illusionniste peut lancer ce sort sur n'importe qui, y compris sur lui-même.

En cas de réussite du test d'Incantation, la cible ajoute 5 à son niveau de karma à chaque fois qu'elle utilise un point de karma.

Belles Manières

Filaments : Aucun
Seuil de Tissage : NA / 10
Portée : Toucher
Durée : 3 + rang minutes
Effet : +s aux tests de Charisme
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Quand il lance ce sort, l'illusionniste adopte d'abord une attitude hautaine, qui s'adoucit progressivement en un sourire gracieux. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible bénéficie d'un bonus de +□ à tous ses tests de Charisme tant qu'elle se comporte en digne représentante des classes supérieures de la société. Elle peut se montrer arrogante, courtoise, amicale, condescendante ou n'importe quoi mais doit, en tout cas, se conduire comme si elle était issue d'une classe sociale un cran au-dessus de celle de son interlocuteur.

Douce Rêverie

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 9/18
Portée : 60 mètres
Durée : 3 + rang minutes
Effet : Empêche la cible d'agir
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort empêche la cible de faire quoi que ce soit en la distrayant par d'agréables pensées et d'aimables phantasmes. Quand il tisse le filament, l'illusionniste se remémore une scène ou une expérience agréable. La Douce Rêverie peut être lancée sur un nombre de personnes égal au rang d'Illusion de l'illusionniste. En cas de réussite du test d'Incantation, les pensées des cibles dérivent vers des sujets plaisants où elles restent perdues jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce que des dommages les ramènent brutalement à la réalité. La proie d'une Douce Rêverie qui subit une blessure ajoute le montant des dommages subis au résultat d'un test immédiat d'incrédulité. Elle paye malheureusement ce test de 1 point de fatigue supplémentaire.

Muraille de Feu

Filaments : 3
Seuil de Tissage : 7/15
Portée : 60 mètres
Durée : 3 + rang minutes
Effet : Détermination + 8
Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)

Ce sort crée un mur de flammes illusoires. Quand il le lance, l'illusionniste émet des bruits de craquements et des sifflements





comme en produit un feu de bois. Une réussite du test d'Incantation fait apparaître une Muraille de Feu de 3 mètres sur 3, épaisse de 30 centimètres. Toute personne qui la franchit subit des dommages déterminés par un jet d'effet, à moins que sa Défense Magique ne soit supérieure au résultat du test d'Incantation.

Tapis Volant

Filaments : 3
 Seuil de Tissage : 10/ 18
 Portée : Toucher
 Durée : 1 + rang heures
 Effet : Détermination + 5
 Seuil d'Incantation : 7

Ce sort n'est pas une illusion. Il permet d'enchanter un tapis ou autre morceau de tissu qu'il transforme en plate-forme volante. En cas de réussite du test d'Incantation, l'illusionniste devient capable de donner au Tapis Volant des instructions verbales. Il peut aussi le placer sous les ordres d'une tierce personne, mais seulement une fois au cours de toute la durée du sort. Le Tapis n'est pas très intelligent et il est rapidement perdu. Son indice de Force est déterminé par le résultat du jet d'effet. Sa capacité de transport indique le poids maximum qu'il peut supporter tout en continuant à voler. Le Tapis peut se déplacer à la vitesse de 120 mètres par tour avec un déplacement en combat de 60 mètres par tour. Le sort lui octroie 30 points de vie et un indice de Protection Physique de 4. Les indices des Défenses Physique et Magique du Tapis sont ceux de la personne qui le dirige. Le Tapis Volant retourne à l'état normal à l'expiration du sort ou après avoir subi 30 points de dommages.

L'illusionniste peut recourir à la magie du sang pour prolonger la durée du sort. En sacrifiant 2 points de dommages permanents, il conserve le Tapis animé pendant un an et un jour.

SORTS DU SIXIÈME CERCLE

Direction

Filaments : 3
 Seuil de Tissage : 10/ 18
 Portée : 60 mètres
 Durée : 3 + rang heures
 Effet : Détermination + 8
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort oblige ses cibles à suivre la voie tracée par l'illusionniste. Au moment de lancer le sort, l'illusionniste choisit une direction (une porte, un embranchement de chemin) et exprime sa décision. Lorsque d'autres personnes sont confrontées au même choix, on effectue un test d'effet contre leur Défense Magique.

En cas de réussite, les personnes empruntent la direction déterminée par l'illusionniste. Si ce n'est pas leur route, elles s'en aperçoivent lorsqu'elle sortent des limites de la portée du sort ou après son expiration.

Mines d'Artifice

Filaments : 4
 Seuil de Tissage : 9/20
 Portée : Toucher
 Durée : 3 + rang jours
 Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)
 Avec ce sort, l'illusionniste sème un nombre de Mines d'Artifice égal à son rang d'Incantation dans un carré de terrain de 30 mètres de côté. Chaque fois qu'une personne s'approche à moins de 2,5 mètres d'une des Mines, on effectue un test d'Incantation contre sa Défense Magique. En cas de réussite, la Mine d'Artifice jaillit à 3 mètres au-dessus du sol dans une gerbe d'étincelles orangées, puis explose. Toutes les personnes situées dans un rayon de 7 mètres autour du point d'explosion subissent des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages.

Disques Dansants

Filaments : 3
 Seuil de Tissage : 7 / 19
 Portée : 75 mètres
 Durée : 7 + rang tours
 Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)
 Ce sort fait apparaître des disques mobiles sous les pieds de ses cibles. Quand il le lance, l'illusionniste effectue des petits bonds en tournoyant sur lui-même. Il peut affecter un nombre de cibles égal à son rang d'Incantation. Le résultat du test d'Incantation est comparé à la Défense Magique de chacune des cibles. En cas de réussite, des disques lumineux verts ou violets apparaissent sous les pieds des cibles. À chaque fois qu'une des cibles obtient à un de ses tests un résultat inférieur au résultat du jet d'effet, les Disques Dansants la font pivoter de 180 degrés, offrant à l'adversaire une splendide opportunité d'attaque par derrière.

Fanal

Filaments : 2
 Seuil de Tissage : 11 / 20
 Portée : 100 mètres
 Durée : 7 + rang tours
 Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)
 Avec ce sort, l'illusionniste éclaire une zone de 7 mètres de rayon. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense





Magique la plus élevée des personnes présentes dans la zone. En cas de réussite, le sort fait apparaître un Fanal au-dessus de la tête de chacune des cibles, jusqu'à un maximum égal à son rang d'Incantation. S'il y a plus de cibles que de fanaux, celles dont la Défense Magique est la plus faible sont illuminées en premier. Le Fanal flotte à environ 1 mètre au-dessus de la tête de la cible et l'éclaire en plein. Si la cible essaie de lui échapper on compare le résultat d'un jet d'effet au résultat d'un jet de Volonté de la cible. En cas d'égalité ou si c'est le premier qui l'emporte, le Fanal reste avec la cible.

Projectiles Illusoires

Filaments : 2
 Seuil de Tissage : 12/15
 Portée : 120 mètres
 Durée : 1 tour
 Effet : Détermination + 11
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible
 Avec ce sort, l'illusionniste déchaîne une averse de projectiles dans un cercle de 3 mètres de rayon. On effectue un test d'Incantation contre la Défense Magique de toutes les personnes présentes dans la zone touchée. Pour chaque réussite, la cible subit des dommages déterminés par un jet d'effet. Des tests d'équilibre, d'Esquive et d'autres aptitudes défensives font également office de tests de scepticisme, si bien que la cible peut se rendre compte que l'attaque est illusoire (voir Multi-Missile, page 171).

SORTS DU SEPTIÈME CERCLE

Distorsion du Langage

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 14/18
 Portée : 60 mètres
 Durée : 3 + rang minutes
 Effet : Embrouille le discours
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)
 Ce sort embrouille le discours de la cible de telle sorte que personne ne comprend plus rien à ce qu'elle raconte. En tissant le filament, l'illusionniste profère des marmonnements sans queue ni tête. Il peut affecter un nombre de cibles égal à son rang d'Illusion. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des personnes visées. En cas de réussite, les paroles de la cible se transforment en charabias incompréhensible, qui traduit "Tuez-les tous !" par "Slig covo bebop buffet !"

Faux Enchantement

Filaments : 5
 Seuil de Tissage : 8/20
 Portée : Toucher
 Durée : 7 + rang jours
 Effet : +1D8 au seuil de scepticisme
 Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)
 Ce sort prête un pouvoir magique illusoire à un objet. Ce pouvoir ne peut être activé, mais d'autres magiciens peuvent le percevoir et se laisser abuser par lui. Quand il lance le sort, l'illusionniste imagine les fabuleuses possibilités qu'il voudrait conférer à l'objet. Il peut aussi lui attribuer une "Défense Magique" dont l'indice n excède pas le résultat du test d'Incantation. Cette Défense Magique correspondra au seuil de difficulté d'obtention des informations concernant les pouvoirs de l'objet. Quand une recherche magique aboutit malgré la "Défense Magique" de l'objet, la victime obtient les fausses informations implantées par l'illusionniste. Le Faux Enchantement augmente également de 1D8 le seuil de scepticisme du sort. Ce seuil, ainsi que la "Défense Magique" de l'objet et les renseignements erronés qu'il renferme devraient être notés par écrit. L'illusionniste peut recourir à la magie du sang pour étendre la durée de ce sort à un an et un jour. Il lui en coûte 2 points de dommages permanents.

Membre Rebelle

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 16/18
 Portée : 60 mètres
 Durée : 10 + rang tours
 Effet : Détermination + 4
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible
 Ce sort permet à l'illusionniste de maîtriser l'un des membres de sa cible. Au moment où il le lance, l'illusionniste *agrippe un* de ses propres membres et l'agite en tout sens, avant de désigner la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, il prend le contrôle du membre de son choix. Il commande ses mouvements tant que la cible reste à portée. Le membre agit à chaque fois que c'est possible avec les talents et compétences de son propriétaire. La cible peut tenter de regagner l'usage de son membre en réussissant un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet. Si le membre l'attaque, elle bénéficie d'un bonus de +3 à son test de Volonté ; elle subit également un malus de -3 à tous ses tests d'incrédulité. Elle est bien placée pour savoir que ce bras est vraiment en train de lui flanquer une déroutée.

Passe muraille

Filament : 1
 Seuil de Tissage : 13/17
 Portée : Toucher





Durée : 6 + rang tours

Effet : Crée un passage temporaire

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort est un sort réel, que les illusionnistes ont appris à maîtriser au cours de leurs expériences avec l'irréalité. Il est lancé sur un mur, une porte ou tout autre obstacle, à travers lequel il ouvre un passage temporaire. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique de l'obstacle et le degré de réussite détermine la largeur de l'ouverture. Cette dernière demeure instable : elle se déforme, s'élargit et s'étrécit sans prévenir. Un succès moyen permet à une personne par tour de tenter de se faufiler à travers ; il faut pour cela réussir un test de Dextérité contre un seuil de difficulté de 7. Un succès bon autorise le passage d'une personne par tour. Un succès excellent ou supérieur permet à chaque tour le franchissement d'un nombre de personnes égal au rang d'Incantation de l'illusionniste.

Vertige

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 12/16

Portée : 75 mètres

Durée : 7 + rang tours

Effet : Annule un dé d'action jusqu'au D10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort désoriente totalement la cible. Quand il tisse les filaments, l'illusionniste tourne sur lui-même en se donnant un léger tournis, puis lance le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible est gravement désorientée et devient incapable de distinguer le bas du haut. Elle perd son plus gros dé d'action, s'il ne dépasse pas le D10. S'il s'agit d'un D12 ou d'un D20, ôtez simplement 6 à son niveau d'action.

SORTS DU HUITIÈME CERCLE

Apparitions Monstrueuses

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/21

Portée : 150 mètres

Durée : Rang minutes

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort fait apparaître des monstres illusoire en nombre égal au rang d'Incantation de l'illusionniste. Les niveaux d'attributs des créatures sont égaux au niveau d'effet, mais l'illusionniste peut décider d'en réduire quelques-uns pour plus de vraisemblance. Il doit rester à portée des Apparitions, sans quoi elles se dissipent instantanément. C'est lui qui contrôle leurs moindres

mouvements. Tout test dirigé contre les monstres est considéré comme un test de scepticisme et risque de dissiper l'illusion.

Cauchemar Astral

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 12/21

Portée : 25 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait croire à sa victime qu'elle a été transportée dans l'espace astral. Pendant qu'il en tisse les filaments, l'illusionniste Seuil de Tissage : 13/17 se remémore ou imagine des visions de l'espace astral.

En cas de réussite du test d'Incantation, la cible est persuadée de se trouver dans l'espace astral. L'illusionniste contrôle son Cauchemar, mais au prix d'une concentration de tous les instants. S'il cesse de se concentrer, l'illusion se dissipe en un tour. Les effets ou créatures invoqués dans le Cauchemar utilisent le niveau d'effet du sort. L'illusionniste peut réduire ce niveau pour simuler des effets ou des créatures plus modestes.

Échange des Formes

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 11/21

Portée : 25 mètres Durée : 7 + rang minutes

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort procède à l'échange des apparences et des situations de l'illusionniste et de la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre le niveau d'attribut le plus élevé de la cible. Une réussite signifie que l'illusionniste se retrouve désormais à la place de la cible, sous les traits de la cible, tandis que la cible se retrouve à la place de l'illusionniste, sous les traits de l'illusionniste.

Renforcement des Projectiles

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 12/21

Portée : 250 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 12

Seuil d'Incantation : Défense magique de la cible

L'illusionniste doit avoir en main un projectile de chaque personnage qu'il désire faire bénéficier du sort. Il peut affecter un nombre de personnes égal à son rang d'Incantation.

En cas de réussite du test d'Incantation, les dommages des projectiles qu'elles tirent pendant la durée du sort sont déterminés par un jet d'effet. Si les personnes affectées se trouvent à portée de l'illusionniste, elles utilisent sa





Détermination pour le jet d'effet ; dans le cas contraire, c'est leur propre Volonté ou Détermination qui est prise en compte.

Téléportation

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/21

Portée : 1,5 kilomètre

Durée : 3 + rang heures

Effet : Relie deux entrées

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort jette un pont entre deux entrées distantes l'une de l'autre de moins de 1,5 kilomètre. Il doit être lancé deux fois en l'espace de 2 heures, la première à la porte d'arrivée et la seconde à la porte de départ. Les deux entrées sont reliées par une distorsion de l'espace astral. La distorsion est réelle, mais le sort emprunte une série de "raccourcis" illusoire qui peuvent être dissipés pour briser la liaison. Le scepticisme ou l'incrédulité détruisent la connexion et dissipent les deux sorts.

En cas de réussite des deux tests d'Incantation, toute personne qui franchit l'une des portes ressort instantanément par l'autre.

