

Sortilèges niveaux 1 à 10 – Illusion – V.1.5

Sortilèges accessibles	Niveau	Effets	Avantages ou dégâts	Coût	Épreuve	Durée	Distance	Notes
Teinture capillaire	1	Camouflage		1PA	NON	1 jour	Contact	Pour changer de couleur de cheveux (sauf résistance magie)
Éléphants roses	1	Distraktion		1PA/min	NON	Voir coût	Jusqu'à 20m	Apparition d'éléphants roses dansant et chantant (3/niveau)
Modification illusoire d'objet	1	Illusion		1PA/heure	INT+2	Voir coût	Contact	Temporaire, Objets de moins de 100 kilos
Lumières colorées	1	Distraktion		1PA/heure	INT+5	Voir coût	Jusqu'à 20m	Permet aussi de créer un petit spectacle
Nainberbe	1	Camouflage		1PA/heure	INT+2	Voir coût	Contact	Disparition temporaire de la pilosité (sauf résistance magie)
Substitution	1	Camouflage		2PA	INT	Jusqu'à 1mn	Jusqu'à 15m	Fait passer quelque chose (objet, ennemi) pour l'illusionniste
Stroboscope	2	Distraktion	Dos : AT/PRD-1 AD-2 Face : AT/PRD-2 AD-4	3PA/min	INT+2	Voir coût	Jusqu'à 20m	Lumière vive clignotante – peut aveugler les animaux et les créatures des ténèbres, les nyctalopes – déstabilise (sauf résistance magie)
Halo de flammes	2	Illusion	Ennemis COU-2	2PA	INT+2	10mn	Contact	Flammes illusoirs autour du lanceur (sauf résistance magie)
Cri qui tue	2	Attaque sonore	BL : 1D+niveau	3+niveauPA	INT	Immédiat	Jusqu'à 10m	Illusion sonore blessant de l'intérieur (sauf résistance magie) L'armure ne compte pas
Illusion de foule	2	Distraktion		4PA	INT	10mn	Jusqu'à 50m	Fait apparaître une fausse foule
Gueulamour de Claramorwen	2	Embellissement	CHA +1D4	3PA	MagiePsy	Niveau x heures	Contact	(rituel) Augmentation temporaire du charisme - mage ou allié Ne modifie pas les aptitudes magiques
Regard inhumain	3	Terreur	Ennemis COU-4	3PA	INT	30mn	Contact	Modification des yeux - mage ou allié
Transparence de Piaros	3	Invisibilité		6PA/heure	INT	Voir coût	Contact	Sur soi-même ou sur un allié - devient visible si détecté
Modification illusoire avancée	3	Transformation illus.		3PA	INT+1	Permanent	Jusqu'à 5m	Objets de moins de 100 kilos
Apparence trompeuse	3	Transformation illus.		3PA/heure	MagiePsy (voir notes)	Voir coût	Contact	Permet au mage de se faire passer pour quelqu'un d'autre Pour imiter quelqu'un : épreuve sujette à modification
Chevaux d'écume	4	Attraction visuelle		2PA	INT+2	Niveau x mn	Jusqu'à 50m	Crête des vagues en forme de chevaux
Monstre illusoire	4	Invocation factice		4PA	INT	Permanent	Jusqu'à 5m	(rituel) Monstre illusoire terrifiant - disparaît au contact
Pesanteur illusoire	4	Modification d'état	Poids x 10	3PA	INT	Niveau x mn	Jusqu'à 10m	Rend un objet plus lourd temporairement (sauf rés. magie)
Nécro-illusion	4	Fausse mort		2PA	INT	Niveau x mn	Jusqu'à 10m	Donne l'apparence de la mort au mage ou à un allié
Substitution fourbus	5	Camouflage		4PA	INT	Niveau x mn	Contact	L'illusionniste prend instantanément l'apparence d'autre chose
Goule en délire	5	Invocation		2PA	INT	30mn	Jusqu'à 20m	Fait apparaître une fausse goule – disparaît au contact
Intelligence artificielle	5	Bonus illusoire		1PA	MagiePsy	Niv x 1D10mn	Jusqu'à 5m	Donne l'air intelligent – ne modifie pas les aptitudes magiques
Modification illusoire majeure	5	Transformation illus.		4PA	INT	Permanent	Jusqu'à 10m	Objets jusqu'à 1 tonne
Miroir de Galahadrillette	6	Détection		3PA	INT VS INT de l'émetteur	1mn/niveau	Illimitée	Interception d'une communication de Palantir – bassin requis
Apparence trompeuse avancée	6	Transformation illus.		4PA/heure	INT (voir notes)	Voir coût	Contact	Permet au mage de faire passer un allié pour quelqu'un d'autre Pour imiter quelqu'un : épreuve sujette à modification
Vague de souffrance de Thorp	6	Souffrance illusoire		5PA	INT+1D6 VS INT+1D6	Immédiat	Jusqu'à 20m	Fait croire à une cible qu'elle souffre et meurt – sauf rés. magie
Retransmission tridimensionnelle	7	Communication		1PA/5min	INT	Voir coût	Niveau x 10km	Transmet un message enregistré magiquement en visio
Illusion incendiaire majeure	7	Feu factice		5PA/heure	INT-2	Voir coût	Zone 100m	Permet de faire croire à un incendie gigantesque
Transformation illusoire du vivant	7	Transformation illus.		1PA/heure	INT	Voir coût	Jusqu'à 20m	Fait croire que n'importe qui est n'importe quoi, longue durée
Sphère non-sphérique de Thorp	8	Rend visible		1 PA	MagiePsy	1 heure	Contact	Protection contre l'invisibilité involontaire
Illusion majeure de Téclystère	8	Modif. environn.		10PA/jour	INT-2	Voir coût	Zone 1km	Permet de faire croire que le jour est la nuit, qu'il pleut, neige... En extérieur uniquement
Terreur Absolue de Trujila	9	Terreur	Peur	6PA	MagiePsy VS COU	5mn	Jusqu'à 20m	Provoque la fuite des ennemis (sauf résistance magie)
Modification illusoire de maître	9	Transformation illus.		10PA	INT-2	Permanent	Jusqu'à 100m	N'importe quel objet ou matière, sauf êtres vivants
Apparence trompeuse inversée	10	Transformation illus.		8PA	MagiePsy+1D6 VS INT+1D6	1mn/niveau	Jusqu'à 20m	Fait croire à une cible qu'elle devient quelqu'un, quelque chose Sauf résistance magie
Golgothisation de Piaros	10	Illusion géante	Panique, fuite, COU-2	10PA	MagiePsy	Niveau x mn	Zone à vue	Donne l'impression que le mage est un géant de niveau x m