

Wann Sellen



FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 04/06/2018

Nom

Année 1060

Wann Sellen

Classe Voleur/Illusionniste Titre
Race Gnome des profondeurs Sexe M Age 89
Dieu Talents acquis

Niveau **11/10**
Poids 38kg Taille 1,05
Classe sociale

Couleur de peau Brune Couleur des yeux Gris Couleur des cheveux Brun Autres CN

Signes particuliers :

Vision Infravision 36m Ecoute Langues Commun, gnome, nain, petite gens, goblin, kobold, taupe, blaireau
Ultravision 9m Elfe, Gnoll, Hobgoblin, Argot des voleurs

Détection Voir ci contre Résistances Voir ci contre

Force

F 14	F 1800	Ajustement	toucher +3	dommages +6	Ajustement poids +300	Défonçage porte 1-5 (2)	Torsion barreau 40%
-------------	---------------	------------	------------	-------------	-----------------------	-------------------------	---------------------

Intelligence

I 18	I 18	Langues additionnelles 8	Chance de connaître les sorts 85%	Min. de sorts/niv. 9	Max. de sorts/niv. 18
-------------	-------------	--------------------------	-----------------------------------	----------------------	-----------------------

Sagesse

S 11	S 11	Ajustement d'attaque magique	Bonus sorts	1er niveau	2nd niveau	3e niveau	4e niveau	Echec sorts
-------------	-------------	------------------------------	-------------	------------	------------	-----------	-----------	-------------

Dextérité

D 19	D 19	Ajustement réaction +3	Ajustement projectiles +3	Ajustement classe d'armure -4
-------------	-------------	------------------------	---------------------------	-------------------------------

Constitution

C 16	C 16	Ajustement point de vie +2	Choc métabolique 96%	Chance de résurrection 95%	Nbre de résurrections
-------------	-------------	----------------------------	----------------------	----------------------------	-----------------------

Charisme

Ch 12	Ch 12	Nbre max. de suivants 5	Ajustement loyauté 0%	Ajustement réaction 0%
--------------	--------------	-------------------------	-----------------------	------------------------

Beauté 16

Classe d'armure

Armure portée Bracelets AC3 CA 3
Bouclier portée Bonus
Autres Bottes de 7 lieues, Anneau +4 Bonus -4
Dextérité Bonus -4
CA de Face **-6**

Jets de protection

Poison /Mort magique	11-2	Bonus magique
Pétrification/Paralysie	10-3	Race
Souffle	13-3	Anneau +4
Baton/Baguette/Batonnet	9-3	Bottes +1
Sorts	10-3	Bonus dextérité +3
Psionic Blast		

Armes utilisées

Toucher AC0	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
16	1	Epée courte +2	+3	+2	1-6	1-8	+6	+2	De vitesse : initiative pour frapper
		Epée courte +1	+3	+1	1-6	1-8	+6	+1	+ 4 contre reptiles
		Dague +2	+3	+2	1-4	1-3	+6	+2	
		Arc +1	+3 dex	+1	1-6	1-6		+1	
		Fusil bolter	+3 dex		3x1 D8	3x1 D8			+4 pour toucher si utilisation d'un Heaume
		Lance flamme			3D6	3D6			+4 pour toucher si utilisation d'un Heaume

Pénalité de non-maîtrise -3

Points de vie : 60

Tiré : 37

Ajustement +2

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85
86 87 88 89 90

Vitesse de déplacement
Pied Vol Nage
6" " "
12" bottes

Faits marquants :

Connaît : Lila, Himlen, Slyway, Kahn, Tibère, Angus, Cluaran, Léxye, Yorfeduag Ashana, Ultrogoth, Blake, Nawel, Blast, Faldar, Hiawatishaw, Alice, Astrian, Aldorian, Ilmaré Valar, Veladorn, Vaughn, Finwe (inimitié)
Voir bonus fête foraine
Compétences en armes : dague, épée courte, arc, bolter

Points d'expérience

Bonus 10% / 0%
257.103 / 272.549 xp
Niv. Sup. à :
440.001 / 440.001 xp

LES GNOMES DES PROFONDEURS OU SVIRFNEBLINS

Les gnomes des profondeurs, aussi connus sous le nom de svirfneblins, sont les membres d'une race de gnomes qui vivent dans les profondeurs des entrailles de la terre. Les gnomes des profondeurs sont plus musclés que leurs cousins de la surface, leur peau épaisse varie du brun moyen au brun grisonnant. Ils ont les yeux gris.

Vitesse de base : 6"

Longévité maximale : 750 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,07 m / 40 kg – femelle : 0,99 m / 37 kg

Classes accessibles : clerc, guerrier, illusionniste, voleur, voleur-acrobate, assassin, clerc/guerrier, clerc/illusionniste, clerc/voleur, clerc/assassin, guerrier/illusionniste, guerrier/voleur, guerrier/assassin, illusionniste/assassin ou illusionniste/voleur.

Bonus aux jets de protection : les personnages joueurs gnomes des profondeurs ne possèdent pas la résistance magique innée des non-joueurs, mais ils obtiennent un bonus de +2 à leurs jets de protection contre le poison et un bonus de +3 pour tous leurs autres jets de protection.

Immunité aux illusions.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les gnomes des profondeurs peuvent parler les langues suivantes : gnome, nain, petite-gens, goblin, kobold et commun. Ils peuvent aussi communiquer avec les mammifères fouisseurs tels que les taupes, les écureuils gris, les blaireaux, etc.

Infravision : les gnomes des profondeurs sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à 12".

Ultravision : les gnomes des profondeurs sont capables de percevoir les radiations dans le spectre ultra-violet et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à 3".

Surprise : un gnome des profondeurs seul et sans armure encombrante se déplace si silencieusement qu'il a 9 chances sur 10 de surprendre (1-9 sur 1d10). Pour utiliser cette faculté de surprendre, le gnome des profondeurs soit être seul ou uniquement accompagné de gnomes des profondeurs. Eux-mêmes n'ont que 1 chance sur 12 d'être surpris (1 sur 1d12).

Dissimulation : les gnomes des profondeurs ont 60% de chance de se camoufler dans un milieu naturel rocheux souterrain, demeurant vraiment invisibles tant qu'ils sont immobiles, qu'ils n'attaquent pas ou qu'ils n'effectuent pas d'action susceptible de les faire remarquer.

Capacités de combat spéciales : les gnomes des profondeurs ajoutent 1 à leur dé pour toucher des adversaires elfes noirs ou kuo-toa. Les gnolls, les goblours, les ogres, les trolls, les ogres-mages, les géants ou les titans ont un malus de -4 à leur jet pour toucher des gnomes des profondeurs, du fait de la petite taille et de la compétence de ces derniers à affronter ces créatures plus grandes.

Capacités magiques innées : les personnages joueurs gnomes des profondeurs peuvent utiliser les capacités magiques suivantes, similaires à des sorts, une fois par jour : *cécité*, *trouble* et *autométamorphose*, comme si incanté par un illusionniste du même niveau que le niveau le plus élevé dans n'importe quelle classe du personnage. Un gnome des profondeurs irradie une *non-détection* comme le sort, bien qu'elle se s'applique qu'à l'individu lui-même et n'affecte pas une zone.

Restrictions spéciales : les personnages joueurs gnomes des profondeurs doivent être de sexe masculin, car on n'a encore jamais vu d'individu de sexe féminin de cette race devenir aventurière. Les personnages joueurs gnomes des profondeurs n'améliorent pas leur classe d'armure naturelle en progressant de niveau comme le font les PNJ. Sous une lumière vive, la vision (toutes sortes) est réduite à une portée de 3" et les gnomes des profondeurs subissent une pénalité de -1 pour toucher lorsqu'ils combattent des adversaires éclairés de la sorte. Les personnages joueurs gnomes des profondeurs n'ont pas de capacités psioniques.

+14 à +17 : Les gens qui le voient portent un intérêt évident à ce personnage, qui est considéré comme présentant bien. L'ajustement aux réactions est augmenté d'un pourcentage équivalent au score de beauté du personnage. Les individus du sexe opposé sont attirés par de tels personnages et agiront comme s'ils étaient sous l'effet d'un sort de *fascination*, à moins que ces personnes n'aient une sagesse supérieure de 50% par rapport à la beauté totale dudit personnage.

	Pick pocket	Crochetage	Détection pièges	Déplacement silencieux	Dissimuler dans les ombres	Acuité auditive	Escalade	Lecture
Bonus DEX 19	15	20	10	12	12			
Bonus race		10	10	5	5	10	-15	
Voleur Niv11	90	72	70	86	70	35	99,1	55
Arcana bonus sans armure	5			10	5		10	
	110	102	90	113	92	45	94,1	55

Background :

Depuis tout petit, Wann Hellen entend parler, au coin du feu des longues soirées, d'un aventurier gnome des rochers, nommé Nicolas Twin, illusionniste de profession. Le récit de ses aventures et de ses exploits s'est colporté dans toute la communauté, et Wann Hellen s'est mis à rêver de parcourir le monde et de suivre la destinée de ce grand explorateur, en devenant lui-même illusionniste.

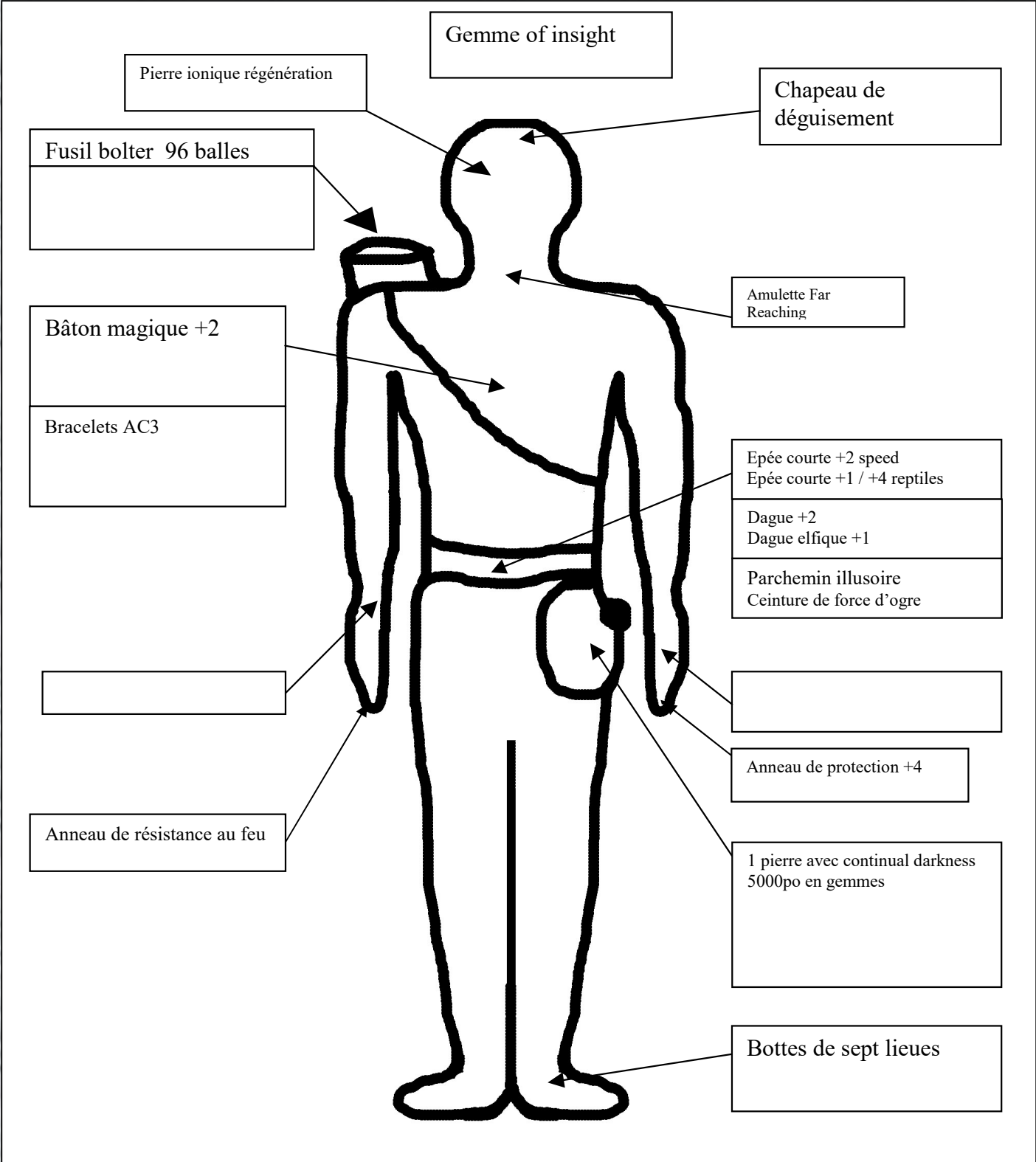
Il a quitté son village natal pour se rapprocher de grandes villes de Norwold, cherchant un mentor pour lui apprendre les illusions, exerçant sa dextérité, et s'en servant pour pouvoir subsister, en quête d'aventures !

A fréquenter les tumultes de la ville, Wann Hellen s'est pris de passion pour les jeux de cartes. Il a développé un tic : de brasser régulièrement un jeu de cartes qu'il a voulu un peu spécial : il peut le cas échéant, si nécessaire, s'en servir comme de projectiles pour blesser un adversaire, à la façon de shurikens.

Equipement transporté (poche, sac, ceinture)
 Potions

Ration 7 jours	S	Marteau de guerre	C
Poussière de disparition : 1	P	Miroir piègeur de vies	S
Oeuf de désir (Os)	P	Flèche directionnelle	S
Tapis volant 1 place	S	Anneau de sorcellerie Niv3	P
@ Heaume + pierre	S		

Fioles vides : 5
Oil of sharpness +3 : 1 dose (dure 3 Tr)
Potion contrôle animal (mammifère)
Oil of sharpness +2 : 2 doses
Huile de désenchantement
Potion respiration aquatique : 2
Potion de guérison : 2



Info pour illusions

A déjà vu :

- Gobelins, loup, hobgobelin, squelette, zombie, troll, brigand, rat, homme rat, scolopendre, rat-garou, goule, wyvern, cooshee, licorne, ours des cavernes, élémentaire d'air, serpent boasilic, élémentaire eau, jeune momie, scorpion géant, efrit, élémentaire de feu, démon gardien mineur, demi golem de fer, banshee, liche.
- Enchevêtrement, magic missile, web, lightning bolt, fireball, mur de feu druide, autodestruction, fusil bolter, lance flamme, mur de glace, mur de fer, mur de pierre, cône de froid, black tentacles d'Everard

Equipelement à la maison

Epée courte +1	Armure en cuir +1	Armure cuir +3
Epée des plans	Dague elfique +1	Elixir de jeunesse x3
Robe AC3	Armure en cuir+1 distille	Arc +1
6 flèches +1	Epée courte +2	Lance flamme x20 coups
Miroir piégeur de vies	Anneau protection +3	Globe de cristal
Epée énergétique 1D12 + pierre	@ Heaume + pierre	3 Fusils Bolter 4x30 coups/fusil

270500po en gemmes

Anneau de fatigue	Gantelets de maladresse	Bottes dansantes
Carillon de la faim	Robe de vermine	Robe de vulnérabilité
Poison 3-18 ou mort (10)		

Magnifique cimetière ouvragé très ancien.

Scénarii :

Shadow Lord : *Le roi sorcier Gilharen a indiqué aux aventuriers qu'ils seraient les bienvenus pour obtenir une baronnie en son empire lorsque leur notoriété serait suffisante (niv 9) et a accordé un hexagone supplémentaire pour service rendu.*

La fête foraine

Tempête sur l'Edeyen

War of Darkness

Equipelement standard en aventure

Corde 30m	Torches 2	Huile
Repas 7 jours	Briquet	Petit miroir en argent
Flacons vides 10	Dague en argent	Bourse pleine de poussière
Loupe	Cordelette 5m	Eau bénite
Rosignols	Pas feutrés	Charbon de bois
Cône d'écoute	Diamant coupe-verre	Lamelles de bois
Papier collant	Pied de biche	Billes
Lampe torche	Ail : 5 gousses	Belladone : 5 brins
Grappin	Crampons	

Bonus de la fête foraine :

- A obtenu les mêmes bonus de CON que les guerriers, ce qui implique +3 pour 17, +4 pour 18, et ainsi de suite.
- A obtenu le pouvoir de passer à 18 de CON (soit un bonus de +4 pour les PV au lieu de +2), d'où une augmentation temporaire des PV de 2xNIV, quand le nombre de PV descend en dessous de 10.
- Suite à un souhait, a la capacité de vol à 18'' classe B pendant 2tr/niv par jour.
- A obtenu le bonus permanent de +1 à l'initiative.
- A obtenu le sort de « Charme monstre » au 12^{ème} niveau 1/semaine.
- A obtenu les capacités spécifiques de voleur acrobate 1 niv en dessous du niv du personnage : funambulisme 110%, saut à la perche 3.6m , saut en hauteur 1.5m, saut en longueur sans élan 1.65m, avec élan 2.7m, attaque 18%, dérobage 37%, chute 75% de 6m.

Elémentaire d'air

100 PV (10 DV) – AC 2 – TAC0 13 JT+1 ds les airs – 1 att/r – Dmg 2d10 (+4 ds les airs) – Int (7) – Al n
TG (4 m de haut) - JP Para 10 Pétri 11 Bâton 12 Souffle 12 Sort 13 - VI 36''- Défense spéciale : Armes +2

Elémentaire d'eau

80 PV (8 DV) – AC 2 – TAC0 13 – 1 att/r – Dmg 5d6 – Int Faible (6)
TG (3m20) - JP Para 10 Pétri 11 Bâton 12 Souffle 12 Sort 13 – VD 6''ng 18'' – AL n - Attaque spéciale :
Attaque par derrière. Défense spéciale : Armes +2

Jeune Momie

103 PV (10 DV+3) – AC 2 – TAC0 11 JT +1 – 1 att/r – Dmg 2d6+1 – Int Génial (17)
TM - JP Para 13 Pétri 11 Bâton 9 Souffle 13 (Sort 10 JP+3) – VD 9'' – AL lm - Attaque spéciale : Terreur,
maladie. Défense spéciale : Armes +1 Dmg/2, voir ci-dessus

Scorpion géant

85 PV (8 DV+5) – AC 3 – TAC0 15 – 3 att/r – Dmg 1d10/1d10/1d4- Int (aucune 0)
TG - JP Para 13 Pétri 14 Bâton 15 Souffle 16 Sort 16 – Moral Stable(11)
VD 15'' – AL n - Attaque spéciale : Dard empoisonné. Défense spéciale : Aucune

Efrit

100 PV (10 DV) – AC 2 – TAC0 11 – 1 att/r – Dmg 3d8 (+1 Agrandi)– Int Haute (12)
TG (3m60) - JP Para 8 Pétri 9 Bâton 10 Souffle 9 Sort 11 – VD 9'' VI 24 (B) – AL lm

Elémentaire de Feu conjurés

90 PV (9 DV) – AC 2 – TAC0 13 – 1 att/r – Dmg 3d8 + JP-2 contre les Feux Magiques pour ne pas
s'enflammer - Int Faible (7) TG (3m30) - JP Para 10 Pétri 11 Bâton 12 Souffle 12 Sort 13 –
VD 12'' – AL n - Attaque spéciale : Voir ci-dessous Défense spéciale : Armes magique +2

Démon gardien mineur

80 PV (8 DV) – AC 1 – TAC0 13 – 3 att/r – Dmg 1d6/1d12/1d12– Int Haute (11-12)
TM (2m) - JP Para 10 Pétri 11 Bâton 12 Souffle 12 Sort 13 – Moral Champion (15-16)
VD 9'' – AL nm - Attaque spéciale : Voir ci-dessous Défense spéciale : Armes magiques +2

Demi-Golem de Fer d'Anubis

150 PV (15 DV) – AC 3 – TAC0 11 – 1 att/r – Dmg 2d8 – Force (24) - Int 0
TG (3m60, 2,2 tonnes) - JP Para 13 Pétri 14 Bâton 15 Souffle 16 Sort 16 –
VD 6'' – AL n - Attaque spéciale : Voir ci-dessous Défense spéciale : Armes magiques +2

Autodestruction

Arrivé à 0 Pv, le système biomédical automatisé déclenche explosion Dg 4d6 à 5m, Dg 3d6 5-10m avec JP-2
Souffles, Dg 2d6 10-15m avec JP Souffles

Grruuutttt

Intelligence:	Semi
Treasure:	Nil
Alignment:	Neutral
No. Appearing:	1
Armor Class:	5
Movement:	15'', sprint 21''
Hit Dice:	3+3 (33 hp)
TAC0:	17
No. of Attacks:	2+1
Damage/Attack:	1-4/1-4/7-10
Special Attacks:	Overbearing
Special Defenses:	Camouflage
Magic Resistance:	Standard (Nil)
Size:	M



Un cooshee, ou chien elfique, ne se trouve que dans les bois ou les endroits fréquentés par les elfes. Ils sont fréquemment rencontrés avec les elfes des bois. Un cooshee se déplace rapidement, et peut, lorsqu'il chasse droite ligne, réaliser un sprint à 21''. En combat, il attaque les créatures de moyenne et petite taille avec ses pattes antérieures. Cette attaque survient avant qu'il ne morde. Si les attaques des pattes réussissent, alors l'attaque de la gueule se fait avec un bonus de +2 en supprimant le bonus de DEX de l'adversaire.

Les chiens elfiques évitent la compagnie des autres canidés quel qu'il soit. Leur hurlement peut être entendu à un mile ou plus, mais ils ne hurlent que pour prévenir leur maître.

Il fait la taille des plus gros chiens. Il a un pelage vert avec des taches brunes. Cette couleur, combinée à sa capacité de se déplacer silencieusement, lui permet de se cacher à 75% dans les broussailles ou la forêt. Le cooshee pèse typiquement plus de 168 pounds and peuvent souvent atteindre 310 pounds. Ses pattes sont impressionnantes avec de lourdes griffes, et sa queue est incurvée, revenant sur le dos.

Porte un anneau de protection +3.

Amulette de Far Reaching : remise par le dragon en récompense de la réussite de la mission dans War of Darkness, cette amulette double les portées des sorts de Niv 1 à 3, et ajoute 50% à la portée des sorts de Niv 4 et 5.

Miroir piègeur de vies : contient 16 emplacements

- Compartiment 1 : ?
- Compartiment 2 : ?
- Compartiment 3 : ?
- Compartiment 4 : ?
- Compartiment 5 : Aboleth de l'attraction du Kraken de la Fête Foraine.

I-Heaume des Anciens :

- Vision multi-spectres à 27m : Infra, Ultra, Détection de l'invisibilité, le changement de spectre se fait par la pensée et prend 1 segment.
- Système automatique de visée et d'acquisition de cible : +4 (nouveau modèle)
- Réseau interconnecté (radio UHF, réseau DATA, cibles, Téléport ...).
- Téléportation sans erreur 2/j Durée : Instantanée, Incant 1s

Ne fonctionne qu'avec la cellule d'énergie dans la gemme bleue dans le casque autonomie de 72h, pas de rechargement possible sans la technologie des anciens.

Fusil Bolter Tactique :

- Cadence de tir : 3 att/r
- Munition blindée à haute vitesse : Dg 1d8
- Portée : 50'' (150m/450m)



Lance-Flammes d'Assaut :

- Cône de napalm enflammé de 10 cm à l'origine sur 1,5 m à l'extrémité, Portée 15m. Dg 3D6 JP -4 Souffles : demi-dégâts.
- Réservoir 20 flambées avant recharge
- Portée : 5'' (15m/15m)



Bâton d'illusionniste : XP Value: 10,000 GP Value: 50,000

25 charges (*aka bâton de puissance*). Considéré comme un bâton +2 (3-8 dmgs), et +2 aux JP vs sorts, bâtons, baguettes, bâtonnets.

At will :

Light

Darkness

Mur de brouillard

Cécité

Ventriloquisme

1 charge :

Image miroir

Confusion

Tueur phantasmagorique

2 charges :

Paralyse

3 charges :

Holographie



Sorts 1er niveau (5 sorts)

Bruitage (6''+1''/niv, VS, 3rd/niv, 5seg, portée ouïe, spécial)
Caméléon (0, VSM, 1 rd, 2rd/niv, créature touchée, aucun)
Changement apparence (0m, VS, 1seg, 2D6rd+2rd/niv, illusionniste, aucun)
Détection illusions (toucher, VSM, 1seg, 3rd+2rd/niv, champ visuel, aucun)
Détection invisibilité (1''/niv, VSM, 1 seg, 5rd/niv, 1'' de large, aucun)
Effrayer (0, VS, 1 seg, spéciale, 1 créature à 1'', annule)
Force fantasmagorique (6''+1''/niv, VSM, 1seg, spé, 36m²+9m²/niv, spé)
Hypnose (3'', VS, 1seg, 1rd+1rd/niv, 1 à 6 créatures, annule)

Jet de couleurs (1''/niv, VSM, 1seg, 1seg, coin de ½''x2''x2'', spécial)
Lecture magie illusoire (0m, VSM, 1seg, 2rd/niv, spéciale, aucun)
Lumière (6'', VS, 1seg, 1tr/niv, sphère 2'' de R, aucun)
Masque (0, VS, 1 seg, spéciale, visage du lanceur, aucun)
Mur de brouillard (3'', VSM, 1seg, 2D4rd+1rd/niv, spéciale, aucun)
Orbe chromatique (3'', VSM, 1seg, spéciale, 1 créature, spécial)
Réflexion des regards (0, VS, 1 seg, 1 rd, spéciale, aucun)
Ténèbres (1''/niv, VS, 1 seg, 2D4 rd+1 rd/niv, sphère 5m R, aucun)

Sorts 2ème niveau (4 sorts)

Auto altération (0, VS, 2 seg, 3-12 rd+2 rd/niv, illusionniste, aucun)
Bouche magique (Spéciale, VSM, 2seg, spéciale, 1 objet, aucun)
Cécité (3'', V, 2 seg, spéciale, 1 créature, annule)
Détection de la magie (0, VS, 2 seg, 2 rd/niv, 1'' large 6'' long, aucun)
Fléau (touché, VSM, 2 seg, 100 tr/niv, 1,8m de R autour lanceur, aucun)
Force fantasmagorique améliorée (6''+1''/niv, VSM, 2 seg, spéciale, 36m²+9m²/niv, spéciale)

Image miroir (0m, VS, 2seg, 3rd/niv, 1.8m de R autour du lanceur, aucun)
Invisibilité (au toucher, VS, 2 seg, spéciale, créature touchée, aucun)
Masque olfactif de Drawmij (touché, VSM, 2 seg, 1 tr/niv, 1 créat./niv, spécial)
Nappe de brouillard (1'', VS, 2 seg, 4rd+1rd/niv, Nuage de 4'', aucun)
Trouble (0m, VS, 2seg, 3rd+1rd/niv, illusionniste, aucun)
Ultravision (0, VS, 2 seg, 3rd+1rd/niv, illusionniste, aucun)
Ventriloquie (1''/niv, VM, 2seg, 4rd+1rd/niv, 1 objet, aucun)

Sorts 3ème niveau (6 sorts)

Confusion dansante de Laeral (20m+10m/niv, VSM, 3 seg, 1tr/niv, sphère 6m R, annule)
Corde enchantée (au toucher, VSM, 2 seg, 2 tr/niv, spéciale, aucun)
Ecriture illusoire (0, VSM, spécial, permanente, créature lisant, aucun)
Effroi (0, VS, 3 seg, spéciale, cône, annule)
Force spectrale (60m+1m/L, VS, 3 seg, spéciale, cube13m+cube3m/L, spéciale)

Invisibilité sur 3m (T, VSM, 3 seg, spéciale, R3m, aucun)
Lumière éternelle (6'', VS, 3 seg, permanente, sphère 6'' R, aucun)
Marque nocturne (30m, SM, 3 seg, 1jr/niv, créature, annule)
Paralysie musculaire (1''/niv, VS, 3 seg, spéciale, 2''x2'', annule)
Suggestion (3'', VM, 3 seg, 4tr+4tr/niv, 1 créature, annule)
Ténèbres continues (6'', VM, 3 seg, permanente, sphère 3'' R, aucun)
Vent spectral (1''/niv, VS, 3 seg, 1rd/niv, passage 1'' large, aucun)

Sorts 4ème niveau (2 sort)

Brouillard dense (3'', VSM, 4 seg, 2-8rd+1rd/niv, cube 2''/niv, aucun)
Dissipation de la fatigue (toucher, VS, 4 seg, 3tr/niv, 1 à 4 personnes, aucun)

Invisibilité améliorée (toucher, VS, 4 seg, 4rd+1rd/niv, créature touchée, aucun)
Ogre de Murlynd (3'', VSM, 4 seg, mort, spéciale, special)

Sorts 5ème niveau (1 sort)

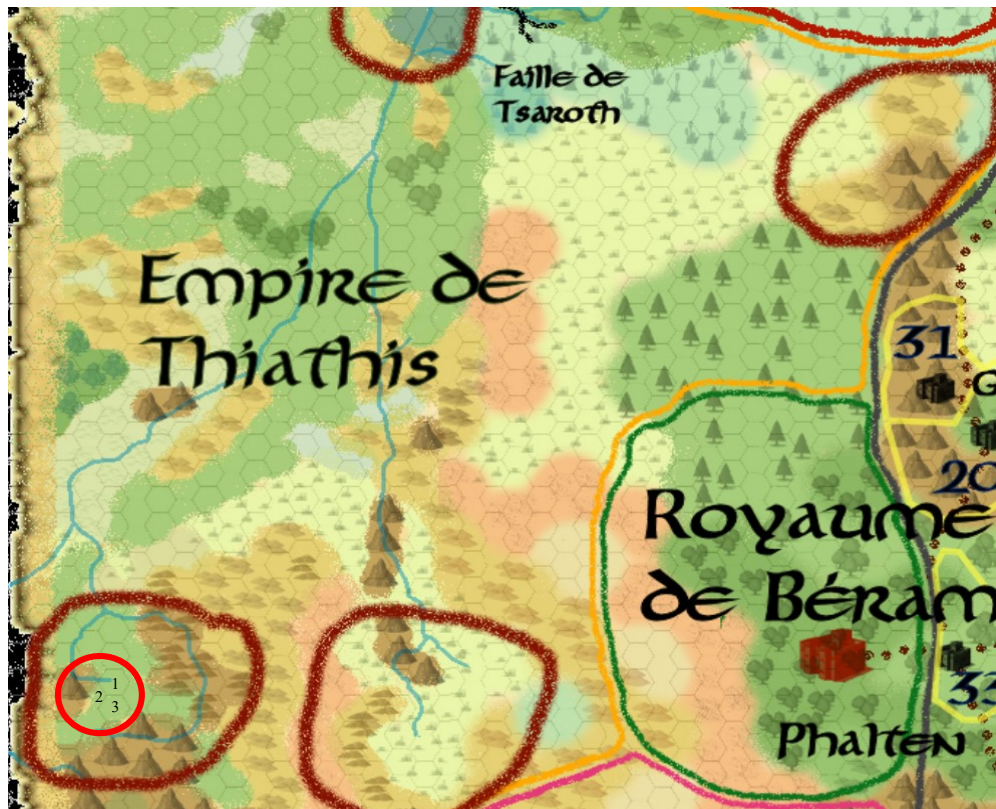
Illusion majeure (60m+10m/niv, VSM, 1rd, 1rd/niv, cube 13m+1m/niv, special)
Labyrinthe (5m/L, VS, 3 seg, spéciale, 1 creature, aucun)

Summon shadow (1'', VSM, 5 seg, 1rd+1rd/niv, 1''x1'', aucun)
Tempus fugit (0, VS, 5 seg, 5tr/niv, R 3m, aucun)

Sorts 1^{er} niveau magicien (0 sort) (tous les sorts Arcana)

Charme personne
Disque flottant de Tenser
Hold portal

Magic missile
Lecture de la magie
Sommeil



	Construction	Milieu	Habitant	Ruraux	Rente	Agriculture	Pêche	Elevage	Commerce	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Total
H1	Petite ville Falkirk	Plaine	4000		4	500	500	600	1050	Banque 1000	Armures 300	Industries textiles 600	Forêt 200	Viticulture 500	Chasse 200	21800
H2	Ville moyenne Wakefield Village Pirn	Montagne	4000 100		3	500	300	690	1000	Mine d'or 5000	Construction véhicule 300	Alcool 200	Imprimerie 600	Vêtement de luxe 500		36360
H3	Village Cromer Village Landow	Plaine	300 300		0,5	500	300	600								700
															TOTAL	58860

*Note du rédacteur – lecteur : en résumé, voici ce qu'il faut retenir :
L'unité de mesure de la distance est le ''.
En intérieur, 1'' = 3 mètres.
En extérieur, 1'' = 9 mètres, sauf pour la zone d'effet des sorts (1'' = 3 mètres).*

Sorts de premier niveau

Bruitage

Portée : 6'' + 1''/niv
Composantes : V, S
Durée : 3 rd/niv
Temps d'incantation : 5 seg
Zone d'effet : Portée d'ouïe
Jet de protection : Spécial

Quand l'illusionniste lance ce sort, il crée un bruit à la distance qu'il désire (dans la portée du sort évidemment), qui semble s'éloigner, se rapprocher ou rester au même endroit. Le bruit créé dépend du niveau de l'illusionniste. Le bruit de base est calculé sur le niveau d'expérience minimum que doit avoir l'illusionniste pour lancer ce sort, c'est-à-dire le niv 1. Le bruit du bruitage, à ce niveau, est celui que peuvent faire 4 hommes au maximum. Chaque niveau d'expérience additionnel augmente le volume sonore dans les mêmes proportions : bruit de 8 hommes au niveau 4, etc... ainsi on peut entendre des paroles, des chants, des cris, des bruits de pas. En fait, l'illusionniste peut créer n'importe quel bruit, la seule restriction étant son niveau. Une horde de rats courant et couinant représente le volume sonore de 8 hommes courants et criants. Un lion qui rugit correspond au volume sonore de 16 hommes ; le rugissement d'un dragon à celui de 24 hommes au moins. Si quelqu'un a un doute quant aux bruits qu'il entend (s'il n'y croit pas), il a le droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, fait que cette personne n'entend plus rien ou alors un simple bruit très atténué. Ce sort est particulièrement efficace quand il est conjugué avec le sort force fantasmagorique.

Caméléon

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Tps d'incantation : 1 round
Durée : 2rd/niv
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de protection : Aucun

Ce sort altère la coloration du bénéficiaire afin qu'il se confonde avec son environnement. Lorsqu'il passe dans des endroits où le décor change graduellement, la coloration change automatiquement. Lorsque le décor change de façon brutale, un round est nécessaire pour changer la coloration. Celle-ci permet au personnage de se fondre dans son entourage, le rendant difficile à voir et à attaquer. A des distances supérieures à 30 mètres, le bénéficiaire ne peut être vu. A des distances inférieures, il est considéré comme s'il avait un pourcentage de chances de dissimulation dans l'ombre de 20%, bien qu'il n'ait pas besoin de rester immobile. De plus, les personnages qui peuvent se cacher dans l'ombre gagnent un bonus de 20% à leurs chances normales de réussite. Les projectiles sont lancés avec une pénalité de -4 au toucher si le bénéficiaire est visé.

Changement d'apparence

Portée : 0
Composantes : V, S
Tps d'incantation : 1 seg
Durée : 2d6 rnds + 2 rnd/niv

Zone d'effet : L'illusionniste

Jet de protection : Aucun

Ce sort permet à l'illusionniste d'altérer son apparence ou sa forme, vêtements et équipement compris, ce qui lui donne la possibilité d'apparaître 30 cm plus grand ou plus petit, plus maigre ou plus gros, humain ou humanoïde ou toute créature bipède de forme humaine. La durée est de 2 rd/niv du lanceur du sort plus un nombre aléatoire de 2 à 12 rounds, ce qui fait que l'illusionniste ne connaît pas la durée exacte du sort.

Détection des illusions

Portée : Au toucher
Composantes : V, S, M
Tps d'incantation : 1 seg
Durée : 3rd + 2 rd/niv
Zone d'effet : Champ visuel 1'' de large, 1''/niv en longueur
Jet de protection : Aucun

Grâce à ce sort, l'illusionniste est capable de voir et de reconnaître une illusion pour ce qu'elle est réellement. Ce sort peut être utilisé pour permettre à d'autres créatures de constater qu'il existe une illusion. L'illusionniste doit toucher de ses deux mains la créature pendant qu'elle regarde l'illusion.

Détection de l'invisibilité

Portée : 1''/niv
Composantes : V, S, M
Tps d'incantation : 1 seg
Durée : 5rd/niv
Zone d'effet : 1'' de large
Jet de protection : Aucun

Avec ce sort, le magicien est capable de voir les objets et les créatures invisibles, astraux, éthérés, cachés ou hors de phase. La détection se fait sur la ligne de vue du magicien, sur une largeur de 1''. Les composantes matérielles sont une pincée de talc et un peu de poudre d'argent qu'il faut répandre.

Effrayer

Portée : 0
Composantes : V, S
Tps d'incantation : 1 seg
Durée : Spéciale
Zone d'effet : 1 créature distante de 1'' de l'illusionniste
Jet de protection : Annule

Un sort d'effraiment permet à l'illusionniste de jouer sur les peurs naturelles de la créature ciblée, percevant le jeteur du sort comme quelque chose ou quelqu'un d'effrayant. Sans vraiment connaître cette peur, l'illusionniste effraie la victime qui doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de faire demi tour et de s'enfuir aussi vite que possible dans la direction opposée à l'illusionniste (les effets sont identiques à ceux d'une baguette de peur, les objets portés ne sont pas abandonnés au sol). Le jeteur de sort n'a pas besoin de poursuivre sa victime : un fantasma issu de son propre esprit s'en charge.

A chaque nouveau round la victime est autorisée à lancer un nouveau jet de sauvegarde avec un bonus cumulatif de +1, jusqu'à ce qu'elle réussisse sa sauvegarde mettant ainsi fin au sort.

Dans tous les cas, le sort ne fonctionne que contre des créatures ayant au moins 1 en intelligence.

Force fantasmagorique

Portée : 6''+1''/niv

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 1 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : $36m^2 + 9m^2/niv$

Jet de protection : Spécial

Quand ce sort est lancé, le magicien crée une illusion visuelle qui affecte toutes les créatures qui la voient et qui y croient ; cette illusion est si puissante qu'elle peut engendrer des dégâts, comme suite à des flèches illusoires ou à une chute dans une fosse illusoire hérissée de pieux acérés. L'illusion créée ne comporte pas d'éléments auditifs. Le magicien doit connaître et comprendre la force ou la créature sur la base de laquelle il produit son illusion : si le lanceur du sort n'a jamais lancé une boule de feu ou jamais vu un dragon tortue, une illusion de ce genre sera de très faible qualité. Cette illusion dure jusqu'à ce qu'elle soit frappée par un adversaire (à moins que le magicien ne fasse réagir son illusion en conséquence) ou dès que le magicien cesse sa concentration (que cet arrêt soit dû à sa propre volonté, à un déplacement de sa part ou à cause d'une attaque réussie contre lui et lui infligeant des dégâts). Les créatures qui ne croient pas à une force fantasmagorique ont droit à un jet de protection contre le sort, qui, s'il est réussi, leur fait comprendre que c'est une illusion, et qui donne un bonus de +4 aux jets de protection de leurs alliés, à condition que cette découverte puisse leur être communiquée. Les créatures qui n'observent pas l'illusion ne sont pas affectées par elle tant qu'elles ne la voient pas. Le sort peut créer l'illusion de n'importe quel objet, créature ou force, du moment que la zone d'effet est respectée. Cette zone peut se déplacer, mais dans les limites de la portée du sort.

Hypnose

Portée : 3''

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 1 seg

Durée : 1 rd + 1rd/niv

Zone d'effet : De 1 à 6 créatures

Jet de protection : Annule

La gestuelle et les incantations de l'illusionniste font que les créatures affectées sont sujettes à une suggestion (voir le sort de niveau 3 de magicien). Cette suggestion doit être faite après avoir lancé le sort hypnotisme ; la réussite ou l'échec du sort (indiquée selon le résultat du jet de protection) n'est connue qu'après avoir fait la suggestion. A noter que dans ce cas, la suggestion n'est pas un sort mais plutôt une incitation à exécuter l'ordre demandé. Les créatures qui réussissent leur jet de protection ne sont pas hypnotisées.

Jet de couleurs

Portée : 1''/niv

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 1 seg

Durée : 1 seg

Zone d'effet : Coin de $\frac{1}{2}'' \times 2'' \times 2''$

Jet de protection : Spécial

En lançant ce sort, l'illusionniste crée un jet de lumière vive qui jaillit de ses mains. De 1 à 6 créatures (1d6) peuvent être affectées dans la zone d'effet. Les créatures visées tombent inconscientes pour 2d4 rd si leur niv/DV est inférieur ou égal à celui de l'illusionniste ; elles sont aveuglées pour 1d4 rd si elles ont 1 à 2 niv/DV de plus que

l'illusionniste ; elles sont étourdies pour 2d4 seg si elles ont 3 niv/DV ou plus au dessus du niveau de l'illusionniste. Les créatures ayant un niveau supérieur à celui de l'illusionniste et celles qui ont 6 niv/DV ou plus ont droit à un jet de sauvegarde.

Lecture de la magie illusoire

Portée : 0

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 1 seg

Durée : 2 rd/niv

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Aucun

En lançant ce sort, l'illusionniste est capable de lire les inscriptions illusoires sur les objets, livres, parchemins, armes, etc... qui seraient incompréhensibles sans cela (le livre de magie personnel de l'illusionniste et les inscriptions déjà lues magiquement restent compréhensibles et lisibles ensuite). Cette lecture ne provoque généralement pas la mise en action de l'illusion contenue, bien que cela puisse être le cas avec un parchemin maudit. De plus, une fois que le sort lecture de la magie illusoire est lancé et que l'illusionniste a lu l'inscription magique, il est capable de relire cette même inscription ultérieurement sans avoir recourt à ce sort. Le sort dure 2 rd/niv de l'illusionniste.

Lumière

Portée : 6''

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 1 seg

Durée : 1 tr/niv

Zone d'effet : Sphère de 2'' de R

Jet de protection : Aucun

Ce sort provoque une excitation des molécules qui se mettent alors à briller. La lumière créée est semblable à celle d'une torche mais n'éclaire que dans une zone de 4'' de diamètre. La lumière dure 6 Tr (1 hr) + 1 Tr/niv de l'illusionniste, à moins que l'illusionniste annule cette lumière d'un mot. Si le sort de lumière est lancé sur une créature, son éventuelle résistance à la magie s'applique et un jet de protection est autorisé. Un succès indique que la zone de lumière se crée derrière la créature visée, plutôt que sur elle. Dans tous les autres cas, le sort prend effet là où l'illusionniste le désire, tant qu'il n'y a pas d'obstacles entre lui et la portée du sort. L'illusionniste peut lancer son sort dans les airs, sur une pierre, du métal, du bois, etc... Si ce sort est lancé sur le visage ou les yeux d'une créature, la lumière aura tendance à l'aveugler (comme si une très forte lumière était placée devant ses yeux). Ses attaques et ses jets de protection subissent alors -4 pour le toucher et même sa classe d'armure subi ce malus. A noter que ce sort ne « bouge pas », bien qu'il puisse être lancé sur une créature ou un objet mobile.

Masque

Portée : 0

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 segment

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Le visage du lanceur

Jet de protection : Aucun

Ce sort est utilisé par des magiciens qui désirent dissimuler leur identité pour une courte rencontre ou un court instant. Il ne fonctionne que sur des individus qui possède un visage (bien que plus d'une tête, si elles

appartiennent au même individu, puissent être traitées), et uniquement sur des tissus vivants.

Masque transforme l'apparence du visage du lanceur en une forme floue, ayant des yeux. Les propres yeux du lanceur apparaîtront à leurs places habituelles et avec leur apparence habituelle (p. ex. un magicien aveugle d'un œil ne montrera que son œil "valide"; et celui qui a plusieurs yeux les montrera tous, même s'il essaye de les cacher ou de les fermer durant ce sort). Cet effet ne pourra déjouer une vision véritable ou une magie qui déjoue les illusions, et dans tous les cas ne dure de 2 à 3 rounds (chiffre pair : 2 rounds, impair : 3 rounds; le lanceur n'a aucun contrôle sur la durée). Le sort ne dissimule pas la couleur ou la coupe des cheveux, la couleur générale de la peau, la forme des oreilles, et ainsi de suite, et ne peut donc que rarement dissimuler la race du lanceur.

Mur de brouillard

Portée : 3''

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 1 seg

Durée : 2d4 rd + 1 rd/niv

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Aucun

En lançant ce sort, l'illusionniste crée un mur de vapeurs épaisses là où il le désire, dans les limites de la portée du sort. Ce mur de brouillard restreint la vision (même l'infravision) à 60cm. La zone d'effet est une forme cubique de 2'' d'arête par niv du lanceur de sort. La fumée persiste pendant 3 rounds ou plus, sauf si elle est dissipée par un vent puissant (cf. rafale de vent). Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

Orbe chromatique

Portée : 3''

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 1 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Jet de protection : Spécial

Le sort d'orbe chromatique permet à l'illusionniste de créer un petit globe d'une couleur choisie dans sa main et de le lancer vers n'importe quel adversaire choisi, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle entre l'illusionniste et la créature ciblée, et que cette dernière soit à moins de 3'' (la distance la plus élevée à laquelle puisse être lancé un orbe chromatique). L'orbe est magique et peut même atteindre des créatures normalement uniquement touchées par des armes +5, +4, etc... La résistance magique s'applique bien sûr à ce sort. A une distance de moins de 1'', il y a un bonus de +3 pour toucher. Entre 1'' et 2'', le bonus est de +2 et n'est que +1 entre 2'' et 3'' (portée maximale). Si un orbe chromatique manque sa cible, il se dissipe sans aucun effet. La couleur du globe détermine son effet quand une victime est atteinte. Les illusionnistes de bas niveau sont restreints dans le choix de la couleur de l'orbe et des effets liés. En revanche, un illusionniste peut aussi choisir les couleurs des niveaux inférieurs au sien. Les couleurs et les effets sont énumérés dans la table ci-dessous.

Niveau minimum de l'illusionniste	Couleur de l'orbe généré	Points de dégât	Pouvoirs spéciaux
1 ^{er}	Perle	1-4	Lumière ¹
2 ^{ème}	Rubis	1-6	Chaleur ²
3 ^{ème}	Flamme	1-8	Feu ³
4 ^{ème}	Ambre	1-10	Cécité ⁴
5 ^{ème}	Émeraude	1-12	Nuage puant ⁵
6 ^{ème}	Turquoise	2-16	Magnétisme ⁶
7 ^{ème}	Saphir	2-8	Paralysie ⁷
10 ^{ème}	Améthyste	(ralentissement)	Pétrification ⁸
12 ^{ème}	Cendre	(paralysie)	Mort ⁹

Notes sur les pouvoirs spéciaux :

1 : la lumière équivaut à celle d'un sort de lumière est persistera pour 1 rd/niv de l'illusionniste. Toute cible de l'orbe ayant raté son jet de protection est aveuglée pour la durée de la lumière.

2 : la chaleur de l'orbe rubis fera fondre jusqu'à 1m3 de glace et une créature ayant raté son jet de protection perdra 1 pt de FOR et 1 pt de DEX (cad -1 au toucher et -1 à la CA) pour le round suivant l'impact de l'orbe.

3 : le feu de l'orbe enflammera tous les combustibles dans un rayon de 30 cm autour de la cible, et à moins que cette dernière ne réussisse un jet de protection contre les sorts, elle subira en plus 2 points de dégâts dus au feu (à moins qu'elle ne soit protégée contre le feu par des moyens magiques ou naturels).

4 : la cible souffrira de cécité pendant 5-8 rounds, à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts (guérison de la cécité ou dissipation de la magie annulent cet effet).

5 : un nuage puant magique de 7,5cm de rayon (autour de la cible) se crée si l'orbe a touché sa cible. La cible devra réussir un jet de protection contre le poison ou sera sans défense pour 1d4+1 rd ; sinon, elle sera sans défense jusqu'à ce qu'elle ait quitté la zone du nuage de vapeurs et encore 1 rd après qu'elle en soit sorti (cf. sort de magicien nuage puant).

6 : l'orbe turquoise inflige des dommages électriques et si la cible porte du métal ferreux, il sera aimanté pendant 3-12 rd à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Le métal aimanté se collera rapidement à d'autres objets en métal aimanté, et les objets en métal ferreux non aimantés seront collés jusqu'à ce qu'ils soient séparés.

7 : à moins qu'un jet de protection contre la paralysie ne soit réussi, la créature ciblée est paralysée pour 5-20 rd.

8 : la créature atteinte sera transformée en pierre à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la pétrification, auquel cas elle n'est que ralentie pour 2-8 rd (cf. sort de ralentissement).

9 : la créature atteinte mourra à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la mort magique, auquel cas elle ne sera que paralysée pour 2-5 rd.

Réflexion des regards

Portée : 0

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 segment

Durée : 1 round au cu

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Aucun

Ce sort crée une surface semblable à un miroir devant l'illusionniste. Toute attaque par regard (méduse, basilic, etc.) sera réfléchi sur la créature si cette dernière regarde le lanceur de sort. La créature a cependant droit à un jet de protection pour éviter les effets de son attaque réfléchi.

Ténèbres

Portée : 1''/niveau

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 segment

Durée : 2d4 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : Sphère de 5 m de rayon

Jet de protection : Aucun

Ce sort provoque une obscurité totale dans la zone d'effet. L'infravision et l'ultravision sont inefficaces. Aucune lumière normale ou magique n'éclairera dans ces ténèbres, sauf les sorts de lumière et de lumière éternelle. Dans ces cas, les ténèbres sont dissipées par cette lumière.

De même, le sort de ténèbres sur 5 mètres dissipe un sort de lumière, mais se contente de suspendre temporairement les effets d'un sort de lumière éternelle (qui fonctionne encore après l'expiration des ténèbres).

Sorts de deuxième niveau

Auto-altération

Portée : 0

Composantes : V, S,

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 3-12 rds + 2 rds/niv

Zone d'effet : L'illusionniste

Jet de protection : Aucun

Une fois lancé, ce sort permet à l'illusionniste d'altérer sa personne à la manière d'un sort d'autométamorphose. Cependant, auto-altération ne permet un changement que quasi-réel, ainsi la taille peut-elle être modifiée de plus ou moins 50%. Si la forme choisie a des ailes, l'illusionniste peut vraiment voler, mais seulement au quart de la vitesse de la créature et avec une perte de deux classes de manœuvrabilité (jusqu'à un minimum de « E »). Si la forme a des ouïes, il peut respirer sous l'eau tant que dure le sort. L'utilisation d'un sort d'auto-altération pour se changer en une grande créature ne permet pas d'attaques ou de dégâts supplémentaires, à moins que l'illusionniste ne soit habitué à cette forme.

Bouche magique

Portée : Spéciale

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Un objet

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est lancé, le magicien fait apparaître, sur l'objet de son choix, une bouche enchantée qui prononce alors le message que le lanceur du sort a prévu ; cette apparition se déclenche quand survient une situation précise. Le message prononcé peut comprendre jusqu'à 25 mots maximum, dans une langue connue du magicien, et le temps imparti pour la prononciation ne doit pas dépasser un tour. Le magicien, ne peut pas faire incanter un sort à la bouche magique. Les mouvements de la bouche correspondent aux syllabes prononcées ; donc, si elle est placée sur une statue, on pourra croire que c'est effectivement la statue qui parle. Cette bouche magique peut être placée sur un arbre, un rocher, une porte ou tout autre objet, à l'exception des espèces intelligentes (animales ou végétales). Le sort réagit à une situation précise, selon l'ordre du magicien, par exemple « parle dès qu'une créature te touche » ou « parle dès qu'une créature passe à moins de 9m ». L'ordre peut être très général ou très particulier. Exemple : « parle uniquement quand une femme octogénaire portant un grand

bouquet de fleurs s'assiera à moins de 30cm en croisant les jambes ». la portée de déclenchement des paroles de la bouche magique est de ½'' par niv du magicien ; donc un magicien de niveau 6 pourra ordonner à une bouche magique de parler à des créatures à une distance de 3'' maximum, par exemple : « parle quand une créature alliée s'approche à moins de 9m ». Jusqu'à l'accomplissement du sort, la bouche magique reste effective, la durée du sort étant donc variable. Une bouche magique ne peut pas distinguer les créatures invisibles, ni les alignements, ni les niveaux et les dés de vie, ni les classes, sauf par indices extérieurs.

Cécité

Portée : 3''

Composantes : V

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Jet de protection : Annule

Ce sort rend la créature affectée aveugle ; elle ne voit plus que du gris. Les divers sorts de soins ne peuvent rien contre une cécité ; seule une dissipation de la magie ou l'annulation par l'illusionniste lui-même peuvent dissiper ce sort, si la créature a raté son jet de protection.

Détection de la magie

Portée : 0

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 2 rd/niv

Zone d'effet : 1'' de large, 6'' de long

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste détecte les émanations magiques sur une largeur de 1'' et une longueur de 6'' dans la direction qu'il regarde. L'illusionniste peut pivoter de 60° par round. Les murs de pierre épais de plus de 30 cm, une épaisseur de métal de plus de 2,5 cm ou une épaisseur de bois de plus de 90 cm empêchent le sort de fonctionner. L'illusionniste peut discerner si la magie est forte ou faible.

Fléau

Portée : Touché

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 100 tr/niv

Zone d'effet : 1.8m de R autour du lanceur de sort

Jet de protection : Aucun

Ce sort permet au magicien de jeter un type spécial de force spectrale ne requérant pas de concentration continue, sur une créature particulière. L'illusion créée comporte les odeurs, les textures physiologiques, l'apparence des symptômes d'une grave maladie contagieuse. Le magicien doit avoir vu les effets de la maladie auparavant ; s'il ne les a pas vus, il peut inventer des symptômes, mais il y a alors 30% de chances que l'on remarque que la maladie est illusoire. Sinon, il existe 6% de chances de détecter l'aspect illusoire de la maladie. La victime ne subit aucun dégât (et peut même être inconsciente de l'illusion), mais peut être tuée ou renvoyée par les sorts. Une guérison des maladies ou d'autres magies similaires n'ont aucun effet sur l'illusion, mais une dissipation de la magie ou une dissipation des illusions ont les chances habituelles d'annuler le sort.

Force fantasmagorique améliorée

Portée : 6''+1''/niv

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 36m²+9m²/niv

Jet de protection : Spécial

Excepté ci-dessus et les précisions ci-dessous, ce sort est le même que le sort *force fantasmagorique*. L'illusionniste peut maintenir l'illusion avec un minimum de concentration ; il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale mais ne peut lancer aucun sort. Le lanceur de sort peut inclure des bruits mineurs à l'illusion, mais en aucun cas des paroles compréhensibles. Cette illusion persiste pendant 2 rounds après que l'illusionniste ait cessé de se concentrer.

Image miroir

Portée : 0

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 3 rd/niv

Zone d'effet : 1.8m de R autour du lanceur de sort

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste fait apparaître autour de lui 2 à 5 (1D4+1) sosies de lui-même. Ces images font exactement ce que fait l'illusionniste et, comme le sort provoque une légère distorsion visuelle, les ennemis du lanceur du sort ne peuvent discerner quel est le vrai illusionniste parmi les images créées. Quand un sosie est frappé par une arme, magique ou non, il disparaît, mais les autres subsistent jusqu'à ce qu'ils soient frappés à leur tour (ou que le sort expire). Les images semblent se déplacer à chaque round, donc, si le vrai illusionniste est frappé à un round, l'ennemi ne saura pas le reconnaître le round suivant. Quand la durée du sort se termine, les images disparaissent.

Invisibilité

Portée : Au toucher

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Créature touchée

Jet de protection : Aucun

Ce sort fait que son bénéficiaire (le lanceur du sort ou une créature touchée) devient invisible, indétectable à la vue normale et même à l'infravision. Bien que la créature soit invisible, elle fait cependant toujours autant de bruit car la magie n'affecte pas les sons. Le sort est actif jusqu'à ce qu'il soit magiquement brisé ou dissipé, annule par son bénéficiaire (ou le lanceur du sort même s'il n'en est pas le bénéficiaire) ou que la personne invisible n'attaque une créature. Ainsi la créature invisible peut ouvrir des portes, parler, manger, monter des marches, etc. Mais, à la moindre attaque, elle redeviendra visible immédiatement, quoique cela lui permettra de frapper la première. Même les amis de la créature invisible ne peuvent la voir, non plus que son équipement, à moins qu'ils aient des moyens, magiques ou non, de détecter l'invisibilité. Les créatures hautement intelligentes avec 10 dés de vie ou plus, 10 niveaux d'expérience ou plus, ou l'équivalent, ont une chance de détecter automatiquement ce qui est invisible.

Masque olfactif de Drawmij

Portée : Touché

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 1 tr/niv

Zone d'effet : 1 créature/niv

Jet de protection : Spécial

Ce sort permet de masquer les odeurs émanant d'une créature pour la durée du sort. S'il est lancé sur le mage ou sur une autre personne, celle-ci ne peut être détectée par son odeur. Le bénéficiaire de ce sort ne peut être traqué par un animal ou une créature qui utilise son sens olfactif pour chercher la trace. S'il est lancé sur une créature qui utilise les odeurs comme arme ou comme forme de défense, le sort annule les effets de l'odeur si la créature rate son jet de sauvegarde vs. Sorts. Les odeurs nauséabondes des putois ou des troglodytes peuvent ainsi être supprimées.

Nappe de brouillard

Portée : 1''

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 4 rd + 1 rd/niv

Zone d'effet : Nuage de 4'' de large

Jet de protection : Aucun

Une nappe de brouillard est une masse mouvante de vapeurs brumeuses, similaire en apparence à un nuage léthal (voir), de couleur verdâtre. L'illusionniste peut faire bouger cette nappe de brouillard à la vitesse de 1'' par round. Malgré l'apparence dangereuse de cette nappe similaire à celle d'un nuage léthal, elle ne fait qu'obstruer la vision, comme un mur de brouillard.

Trouble

Portée : 0

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 3 rd + 1 rd/niv

Zone d'effet : L'illusionniste

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est lancé, la silhouette de l'illusionniste devient floue, mouvante et ondulante. Ce phénomène fait que les attaques par projectiles et les attaques en mêlée subissent un malus de -4 à la première attaque et de -2 sur les suivantes ; d'autre part, l'illusionniste obtient un bonus de +1 sur ses jets de protection contre toute attaque magique directement dirigée contre lui.

Ultravision

Portée : Au toucher

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 6 tr+1tr/niv

Zone d'effet : Créature touchée

Jet de protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien confère au bénéficiaire la capacité de voir les radiations dans le spectre ultraviolet. Cela signifie que, dans des conditions nocturnes, cette vision sera claire comme à la lumière du jour jusqu'à une portée de 90 mètres, puis vague et imprécise de 90 à 270 mètres. Si la nuit est très sombre, avec une épaisse couverture nuageuse, la portée de l'ultravision sera réduite à 50%. Quand plus de 1,80 m de terre ou 90 cm de pierre s'interposent entre le ciel et le bénéficiaire, comme c'est le cas dans pratiquement toute zone souterraine, l'ultravision ne permettra qu'une vision très faible dans un rayon de 90 cm étant donné que les rayons ultraviolets sont filtrés. (Bien sûr, si une source d'émission d'ultraviolets se trouve à proximité, la capacité visuelle augmentera en fonction.) Une lumière proche, y

compris la radiation émise par des objets magiques, tend à gêner l'ultravision, la luminosité des rayons « éblouissant » la vue et estompant les zones plus éloignées.

A noter qu'en plus, les créatures avec une intelligence élevée peuvent être capables de détecter des créatures invisibles en utilisant l'ultravision, que cette invisibilité soit naturelle ou magiquement conférée.

Ventriloquie

Portée : 1''/niv ; 9'' maximum

Composantes : V, M

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 4 rd + 1 rd/niv

Zone d'effet : Un objet

Jet de protection : Aucun

Ce sort permet au magicien de créer des bruits ou de reproduire une voix à l'endroit qu'il désire ; par exemple sur une statue, sur une autre créature, derrière une porte, en bas d'un passage, etc... Le magicien est capable d'imiter une créature en train de parler ou d'émettre des sons ; bien sûr, il faut que ce soit dans une langue qu'il connaît s'il s'agit de paroles, ou alors que ce soit un bruit qu'il peut faire lui-même s'il s'agit d'un bruit. Chaque auditeur a 10% de chances par point d'intelligence au dessus de 12 de se rendre compte de la supercherie.

Sorts de troisième niveau

Confusion dansante de Laeral

Portée : 20m+10m/niv

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : 1 tr/niv

Zone d'effet : Sphère de 12m de diamètre

Jet de protection : Annule

Ce sort est utilisé pour troubler les sorts et les capacités qui détectent la magie. Il crée une série de fausses images qui passent d'un objet à l'autre se trouvant dans la zone d'effet. Ces images créent et masquent alternativement des auras magiques sur les objets se trouvant dans la zone.

Une détection de la magie utilisée sur la zone d'une confusion dansante ne révélera rien, car tous les objets irradient une lueur magique. Celle-ci n'est pas visible à l'œil nu ; elle n'est observable que par les personnages qui détectent activement la magie.

Corde enchantée

Portée : Au toucher

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 2 seg

Durée : 2 tr/niv

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé sur une corde dont la longueur est comprise entre 1,50 m et 9 m, un des bouts de celle-ci se dresse alors jusqu'à ce que la corde entière soit complètement verticale, perpendiculaire au sol, comme si elle était fixée au sommet. Le bout supérieur est, en fait, attaché dans un espace extradimensionnel. Le lanceur du sort, ainsi que 5 autres personnes maximum, peuvent grimper jusqu'au sommet de la corde et disparaître dans cet espace ou aucune créature ne peut les trouver. Les personnes qui se trouvent à l'intérieur de l'espace extradimensionnel peuvent clairement voir à l'extérieur comme s'ils regardaient par une fenêtre d'environ 90 cm de large par 1,50 m de haut. Ceux qui sont à l'extérieur ne peuvent pas

regarder à l'intérieur. La corde ne peut être remontée dans cet espace si 6 personnes y ont grimpé, mais peut y être tirée si moins de 6 personnes s'y trouvent. Si la corde n'est pas remontée, elle sera suspendue dans l'air et y restera jusqu'à ce qu'une créature ne l'enlève. Les personnes se trouvant dans cet espace extradimensionnel doivent en redescendre avant l'expiration du sort, sinon elles tomberont de la hauteur où elles étaient quand le sort a pris fin. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Une corde enchantée peut permettre d'atteindre un endroit normal si elle n'est pas gravie jusqu'au bout.

Ecriture illusoire

Portée : 0

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : Spécial

Durée : Permanente

Zone d'effet : Créature lisant l'écrit

Jet de protection : Aucun

Ce sort permet à l'illusionniste d'écrire des instructions ou d'autres informations sur un parchemin, du papier, de la peau, etc. Cet écrit semble être une sorte d'écrit magique ou étranger. Seule la personne (ou la classe de personnage, ou autre) que l'illusionniste autorise à lire pourra le faire, bien qu'un autre illusionniste puisse reconnaître l'écrit pour ce qu'il est réellement. Toute autre créature essayant de le lire sera sujette à une confusion pour 5d4 tours, moins 1 tour par niveau d'expérience du lecteur. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle de ce sort est une encre à base de plomb fabriquée par un alchimiste. Le prix de cette encre varie entre 100 et 400 po, sans compter la rémunération de l'alchimiste (100 po).

Effroi

Portée : 0

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Cône 6'' long, ½'' base et 3'' extrémité

Jet de protection : Annule

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste projette un rayon invisible qui plonge en état de panique toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet et les fait fuir loin de lui. Il est possible que les créatures affectées laissent tomber tout ce qu'elles tiennent ; les chances de base sont 60% pour des créatures du premier niveau (ou avec 1 dé de vie) et la probabilité baisse ensuite de 5% pour chaque niveau (ou dé de vie) en plus ; ainsi, une créature du 10^{ème} niveau n'aura donc que 15% de chance de laisser tomber ce qu'elle tenait, tandis qu'une de niveau 13 n'aura aucune chance que cela lui arrive. Les créatures affectées fuient au maximum de leur vitesse de déplacement, pendant un nombre de rounds égal au niveau de l'illusionniste. La panique prend effet le round suivant le lancement du sort, mais l'abandon des objets tenus en main est immédiat. Les créatures qui réussissent leur jet de protection ne sont pas affectées par le sort.

Force spectrale

Portée : 60m + 1m/niv

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Cube de 13m d'arête + 1 cube de 3m d'arête/niv

Jet de protection : Spéciale

La force spectrale crée une illusion possédant des éléments auditifs, olfactifs et thermiques. Elle est par ailleurs semblable au sort de force fantasmagique majeure. Ce sort continue de faire effet pendant trois rounds après la fin de la concentration.

Invisibilité, rayon de 3m

Portée : touché

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Rayon 3m autour de la créature touchée

Jet de protection : Aucun

Ce sort confère l'invisibilité à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du bénéficiaire. Le matériel porté et les sources lumineuses sont inclus dans l'effet, mais toute lumière émise demeure visible. Le centre de l'effet se déplace avec le bénéficiaire du sort. Les différentes créatures affectées ne se voient pas entre elles. Toute créature sortant de la zone d'effet redevient visible. Celles qui y entrent après l'invocation du sort ne deviennent pas invisibles. Les créatures affectées (à l'exception du bénéficiaire du sort) qui attaquent ne rompent le sort que pour elles-mêmes. Si c'est le bénéficiaire du sort qui attaque, l'invisibilité cesse pour tous.

Lumière éternelle

Portée : 6''

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : Permanente

Zone d'effet : Sphère de 6'' de rayon

Jet de protection : Aucun

Ce sort est similaire au sort lumière excepté qu'il dure jusqu'à ce qu'il soit annulé par un sort de ténèbres éternelles ou de dissipation de la magie. La lumière créée est très vive (pratiquement comme en plein jour). Le sort peut être lancé sur un objet, dans les airs ou sur une créature. Si la cible est une créature, elle a le droit à un jet de protection. S'il est réussi, le centre de la sphère de lumière éternelle se place 30 cm derrière la créature. Lancé sur la zone des organes visuels, il aveugle la créature.

Marque nocturne

Portée : 30m

Composantes : S, M

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : 1 jour/niveau

Zone d'effet : 1 créature ou un objet

Jet de protection : Annule

Ce sort permet au jeteur de placer une marque magique sur un objet ou un individu. La marque ne peut être vue que par le jeteur et sept autres personnes au maximum choisies par lui. Elle restera pendant la durée du sort même si l'individu ou l'objet change de forme, utilise une illusion pour masquer sa présence ou devient invisible. Le jeteur verra la nouvelle forme (ou ne verra pas l'individu invisible), mais il l'aura toujours la marque.

La marque peut être placée à distance sur n'importe quelle surface visible de chair ou d'un objet. Elle émet une lueur visible pour le jeteur (et ses serviteurs) dans le noir. Le bénéficiaire peut ne pas être conscient que le jeteur a placé une marque, mais il a droit à un JS. Une réussite indique qu'il n'est pas touché par la marque nocturne.

En plus du jeteur, jusqu'à sept autres personnes peuvent voir la marque sur la cible. Ces individus sont généralement en contact avec le jeteur au moment du lancement. Le jeteur peut également tenir dans ses mains jusqu'à sept gemmes, pierres ou racines. Chacune d'entre elles, donnée à un individu, permettra à ce dernier de voir la marque sur la cible.

Une fois placée, la marque ne peut être détectée par la magie, mais peut être vue par un sort de détection de l'invisibilité. Une vision véritable ou une magie similaire ne remarquera pas la marque car elle n'est pas vraiment là. La marque s'évanouira une fois la durée du sort écoulée. Une dissipation de la magie ou une délivrance de la malédiction la détruiront également.

Le sort est souvent utilisé dans les cités pour garder trace des voleurs et autres individus pour des arrestations et/ou des contacts ultérieurs. Il est particulièrement utile pour pister des individus qui changent de forme ou d'apparence. On croit que ce sort a été initialement développé pour traquer des lycanthropes dans leur forme humaine.

Paralysie musculaire

Portée : 1''/niv

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 2''x2''

Jet de protection : Annule

Ce sort permet à l'illusionniste de créer une paralysie musculaire illusoire chez les créatures dont les dés de vie n'excèdent pas le double du niveau du lanceur de sort. Si les créatures ratent leur jet de protection, elles sont paralysées et seul l'illusionniste peut mettre fin à cet état, ainsi que les sorts dissipation des illusions et dissipation de la magie.

Suggestion

Portée : 3''

Composantes : V, M

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : 4tr + 4tr/niv

Zone d'effet : Une créature

Jet de protection : Annule

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste influence les actions de la créature affectée par quelques mots ou par une phrase ou deux, lui suggérant les actions qu'il désire la voir faire. La créature influencée doit bien sûr comprendre la suggestion de l'illusionniste, donc comprendre la langue qu'il parle. La suggestion doit être faite de façon à ce qu'elle semble raisonnable ; demander à la créature affecter de se poignarder, de se jeter sur une lance de fantassin, de s'immoler ou de se faire subir toute action nuisible annulera automatiquement le sort. Cependant, suggérer qu'une piscine d'acide est en fait une piscine d'eau fraîche, et que s'y plonger serait agréable, est parfaitement possible ; de même, demander à un dragon rouge qu'il cesse ses attaques vis-à-vis des membres du groupe de l'illusionniste car, tous ensemble, ils pourront trouver un riche trésor, est une utilisation raisonnable du sort. L'action demandée par une suggestion peut être durable, comme dans le cas du dragon rouge mentionné ci-dessus. Si la créature réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet. Une suggestion très raisonnable pourra donner un malus au jet de protection de la créature (-1, -2, etc...) (Le MD est le seul à décider). Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort.

Ténèbres continues

Portée : 6''

Composantes : V, M

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : Permanente

Zone d'effet : Sphère de 3'' de rayon

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste crée un globe d'obscurité impénétrable. Ce sort provoque une obscurité totale dans la zone d'effet. L'infravision et l'ultravision sont inefficaces. Aucune lumière normale ou magique n'éclairera dans ces ténèbres, sauf les sorts de lumière et de lumière éternelle. Dans ce cas, les ténèbres sont dissipées par cette lumière. De même, un sort d'obscurité dissipe un sort de lumière.

Vent spectral

Portée : 1''/niv

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : 1 round/niv

Zone d'effet : Passage de 1'' de large

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est utilisé, l'illusionniste crée un vent qui ne peut être ni vu ni senti. Ce déplacement d'air, cependant, permet de faire se déplacer des objets légers devant lui, de faire voler des draps ou des tentures, de faire claquer les vêtements flottants (comme des manteaux ou des capes), de souffler des feux, et de déplacer des nuages de substance gazeuse (comme un mur de brouillard, une nappe de brouillard, un nuage létal, etc.). Le vent crée se déplace dans la direction indiquée par l'illusionniste, ses effets opérant progressivement le long d'un passage de 1'' de large, à une vitesse de 1'' par round ; les effets persistent pour toute la durée du passage. Par exemple, le sort pourrait ainsi être employé pour déplacer plusieurs bateaux à voile, mais le premier affecté par le vent serait aussi celui qui se déplacerait le plus loin. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'eau aérée.

Sorts de quatrième niveau

Brouillard dense

Portée : 3''

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 4 seg

Durée : 2-8 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : Cube de 2'' d'arête/niveau

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste crée une zone de brouillard similaire à l'effet d'un mur de brouillard. Cependant, bien que les vapeurs flottent et se comportent en grande partie comme celles d'un mur de brouillard, seul un vent très fort peut les déplacer, et toute créature qui essaye de traverser cette zone sera ralentie à la vitesse de 30 cm pour 1'' de déplacement normal. Un sort de rafale de vent ne peut pas l'affecter. Une boule de feu, un pilier de feu ou un mur de feu consomment un brouillard dense en un seul round. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'eau aérée.

Dissipation de la fatigue

Portée : Au toucher

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 4 seg

Durée : 3 tours/niveau

Zone d'effet : De 1 à 4 personnes

Jet de protection : Aucun

Avec ce sort, l'illusionniste peut restaurer 50% des points de vie perdus à toutes les personnes qu'il touche (humain, demi-humain et humanoïde) pendant le round de lancement du sort, avec un maximum de 4 personnes. Le sortilège fait croire à la personne affectée qu'elle se sent bien et en forme ; elle ressent un regain de vigueur. Mais quand la durée du sort expire, les points de vie reviennent au niveau précédant le lancement du sort. D'autre part, une dissipation de l'épuisement permet à la personne affectée de bouger 2 fois plus vite pendant un round par tour (cf. sort rapidité).

Invisibilité améliorée

Portée : Au toucher

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 4 seg

Durée : 4 rounds + 1 round/niv

Zone d'effet : Créature touchée

Jet de protection : Aucun

Ce sort est similaire au sort d'invisibilité, mais le bénéficiaire peut attaquer, que ce soit par projectile, en mêlée ou en lançant des sorts, tout en restant invisible. Cependant, il y a parfois dans ces cas-là une légère distorsion de la lumière, des signes révélateurs qu'un adversaire observateur peut remarquer ; il peut alors attaquer la créature invisible, mais avec un malus de -4 au toucher. D'autre part, les jets de protection de la créature invisible se font à +4. Les créatures hautement intelligentes avec 10 dés de vie ou plus, 10 niveaux d'expérience ou plus, ou l'équivalent, ont une chance de détecter automatiquement ce qui est invisible, mais l'invisibilité améliorée est plus efficace et les chances de détections sont baissées de 2 catégories par rapport à l'invisibilité normale.

Ogre de Murlynd

Portée : 3''

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 4 seg

Durée : Jusqu'à sa mort

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Spécial

Quand ce sort est lancé par l'illusionniste, un voile de vapeurs aux couleurs étranges s'élève et, derrière cet écran de fumées brumeuses, apparaît un visage obscène et hideux d'ogre.

Toutes les créatures de 4 dés de vie ou moins (ou niveaux d'expérience) vont fuir prise de panique pendant 1 à 4 rounds et passeront la même période à se remettre en tremblant. Elles doivent faire un jet de protection contre les sorts avant d'avoir suffisamment de courage pour revenir. Les créatures de plus de 4 dés de vie ou plus (niveau 5 ou plus) de dés / sorts de niveau 5 doivent réussir un jet de protection pour éviter la réaction ci-dessus. Les créatures à plus de 8 dés de vie ou supérieure au niveau 8 jettent une sauvegarde à +4.

Bien que cela semble effrayant, l'ogre n'est qu'une créature semblable à un spectre, sans forme ni substance. Il inflige des dégâts de 1 à 4 points quand il attaque (comme un ogre). Bien qu'il ne puisse être frappé que par les armes magiques, la chose est détruite après six points de dégâts.

Sorts de cinquième niveau

Illusion majeure

Portée : 60m+10m/niv

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 1 rd

Durée : 1 rd/niv

Zone d'effet : 1 cube de 13m d'arête+1 cube de 3m/niv

Jet de protection : Spécial

Ce sort est en fait une force spectrale opérant selon un programme (semblable à un sort d'illusion programmée) déterminé par le magicien. Il est donc inutile que celui-ci se concentre sur l'effet après le round d'incantation, le programme étant dès lors lancé et continuant d'opérer sans surveillance. L'illusion possède des éléments visuels, auditifs, olfactifs et thermiques. Toute personne manifestant activement son incrédulité bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de succès, si elle réussit à communiquer l'information à ses camarades, ceux-ci disposent d'un jet de sauvegarde contre les Sorts à +4.

Invocation des ombres

Portée : 1''

Composantes : V, S, M

Tps d'incantation : 5 seg

Durée : 1 rd+1 rd/niv

Zone d'effet : 1''x1''

Jet de protection : Aucun

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste invoque et fait venir une ombre (cf Manuel des Monstres : Ombre) pour chaque tranche de 3 niveaux qu'il possède. Ces monstres sont sous son contrôle et attaqueront ses ennemis sur simple demande. Les ombres restent jusqu'à la fin du sort à moins qu'elles ne soient tuées ou repoussées (vade-retro).

Labyrinthe

Portée : 5m/niv

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 3 seg

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Jet de protection : Aucun

Lorsque l'incantation de ce sort est prononcée, un espace extradimensionnel est créé. Le sujet disparaît dans un labyrinthe mouvant de plans de force pour une période

dépendant totalement de son intelligence. (Note: les minotaures ne sont pas affectés par ce sort.)

Intelligence de la créature piégée Temps passé dans le labyrinthe

Moins de 3 2d4 tours

3 à 5 1d4 tours

6 à 8 5d4 rounds

9 à 11 4d4 rounds

12 à 14 3d4 rounds

15 à 17 2d4 rounds

18 et plus 1d4 rounds

Notez que les sorts de téléportation ou de porte

dimensionnelle n'aident pas un personnage à sortir d'un

labyrinthe. En revanche, un changement de plan est efficace.

Tempus fugit

Portée : 0

Composantes : V, S

Tps d'incantation : 5 seg

Durée : 5 tr/niv

Zone d'effet : Rayon de 3m

Jet de protection : Aucun

Ce puissant sort affecte l'esprit et les corps de ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Ce sort fait que ceux qui sont affectés perçoivent le déroulement temporel d'une manière bien plus rapide. Ceux qui entrent dans la zone d'effet une fois l'incantation finie sont affectés de manière similaire. Chaque tour passé la zone du tempus fugit semble une heure entière pour ceux qui s'y trouvent. En raison de ce fait, toutes les fonctions des individus affectés sont accélérées en conséquence. Ils doivent manger, boire, dormir, et ainsi de suite, à un rythme accéléré. Les durées d'autres sorts lancés dans la zone du tempus fugit sont aussi accélérées. Une heure passe comme six, quatre heures comme un jour entier. Cette accélération du temps permet le repos, la récupération des sorts et le regain des points de vie perdus.

Si le magicien le désire, il peut inverser le sort afin que le temps soit ralenti pour les individus se trouvant dans la zone: une heure ressemblera à un tour, un jour à quatre heures. Ce sort ne demande aucune préparation particulière. Dans chaque cas, les effets dureront au moins un tour après que le magicien décide de l'arrêter, car sa réaction est grandement ralentie.