

Livre des sorts de l'Illusionniste

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Apaisement	Rego Mentem Primoram	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Annule toute forme de peur et supprime tout désir d'agression, soit instantanément ou pendant la durée du sort.
Primaire	Arme magique	Creo Opesum Primoras	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de magie pour porter une attaque magique/PM.
Primaire	Armure magique	Creo Opesum Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une armure magique sur la cible qui reçoit +1 PV/PM.
Primaire	Aura magique	Creo Opesum Primoras	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Crée une aura magique autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec de la magie.</p> <p>La cible retourne jusqu'à 1 PD/PM reçu, le sort se terminant lorsque ce nombre de PD est atteint ou lorsque la durée est terminée.</p>
Primaire	Changement d'apparence	Muto Mentem Primoram	Au contact	Le magicien	5 minutes/PM	<p>Change l'apparence du magicien pour modifier ses traits et sa silhouette ainsi que sa tenue et son équipement, excepté la voix, selon un individu ou une créature humanoïde déjà rencontré.</p> <p>Par exemple, le magicien pourrait se faire passer pour un orque mais il conserve toujours sa voix normale et pourrait donc être suspecté si interrogé.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Charme personne	Muto Mentem Primoram	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Charme une personne, ou une créature terrestre à l'intelligence moyenne, afin de le rendre amical envers le magicien.</p> <p>La cible doit agir simplement comme si elle était le meilleur ami du magicien, ce qui interdit donc de demander quoi que ce soit qui met sa vie en danger ou qui va totalement à l'encontre de ses principes sinon le charme est rompu.</p>
Primaire	Détection de la magie	Percipio Opesum Primoram	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	<p>Décèle la présence de magie profane seulement sur la cible.</p> <p>Détecte la présence de magie pour 1 PM. Identifie le niveau de puissance pour 3 PM. Identifie les effets de la magie pour 6 PM.</p>
Primaire	Dissipation primaire	Deleo Opesum Primoram	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Dissipe les effets d'un seul sort profane primaire connu par le magicien sur la cible pour 6 PM.
Primaire	Hébétement	Rego Mentem Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Engendre une léthargie chez la cible qui l'empêche d'agir pendant la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle reçoive le moindre dégât.
Primaire	Missile magique	Creo Opesum Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un missile magique propulsé sur la cible qui subit 1 PD magique/PM.
Primaire	Oubli	Deleo Mentem Primoram	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Efface complètement un événement précis de la mémoire de la cible qui a eu lieu entre le moment présent et la durée du sort.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Peur	Rego Mentem Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Inspire la peur à la cible, celle-ci devant se tenir à distance de vue du magicien.
Primaire	Piège magique	Creo Opesum Primoras	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 3 PD magique sur quiconque touchant la cible excepté le magicien.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin du sort.</p>
Primaire	Psychologie	Percipio Mentem Primoram	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Évalue les réactions psychologiques de la cible permettant de savoir s'il dit la vérité ou il ment à une question précise. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau.</p> <p>Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.</p>
Primaire	Résistance magique	Rego Opesum Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Protège la cible des effets d'un sort primaire spécifique connu par le magicien. Le coût du sort est de 6 PM.
Primaire	Subterfuge	Muto Mentem Primoram	À la vue	1 être	30 minutes	<p>Influence les perceptions de la cible qui croit alors un dire du magicien pendant la durée du sort. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau.</p> <p>Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Transfert magique	Rego Opesum Primoram	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Transfert l'énergie magique du magicien vers la cible pour 1 PM/PM.
Primaire	Attaque mentale	Deleo Mentem Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Engendre une douleur dans le cerveau de la cible qui subit 1 PD/2 PM et celle-ci ne peut que se défendre pour 1 minute, indisposée par un mal de tête.
Secondaire	Apparence illusoire	Muto Mentem Secundam	Au contact	Le magicien	2 minutes/PM	Génère une illusion sur le magicien changeant totalement son apparence et sa voix pour incarner n'importe quel individu ou créature déjà rencontré de taille variant entre 3 et 9 pieds. Par exemple, le magicien pourrait se faire passer pour le chef d'un groupe.
Secondaire	Arme magique supérieure	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de magie qui permet de porter une attaque magique/PM. Cette attaque inflige également +1 PD.
Secondaire	Armure magique supérieure	Creo Opesum Secundim	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une armure magique sur la cible qui reçoit +1 PV/PM.
Secondaire	Attaque mentale supérieure	Deleo Mentem Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Engendre une douleur dans le cerveau de la cible qui subit 1 PD/2 PM et celle-ci ne peut que se défendre pour 5 minutes, indisposée par un mal de tête.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Aura magique supérieur	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Crée une aura magique autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec de la magie.</p> <p>La cible retourne jusqu'à 1 PD/PM reçu, le sort se terminant lorsque ce nombre de PD est atteint ou lorsque la durée est terminée.</p>
Secondaire	Barrière mentale	Rego Mentem Secundim	Au contact	1 être	2 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme Mentem et de niveau de puissance primaire.
Secondaire	Cage magique	Creo Opesum Secundam	À la vue	1 être	1 minute/PM	Crée une cage magique autour de la cible qui ne peut plus se déplacer. La cible ne peut ni être attaquée, ni être attaquée par quiconque.
Secondaire	Charme monstre	Muto Mentem Secundam	À la vue	1 être	2 minutes/PM	<p>Charme un monstre afin de le rendre amical envers le magicien. Un monstre est habituellement caractérisé par un masque ou au minimum par un maquillage exhaustif.</p> <p>La cible doit agir simplement comme si elle était le meilleur ami du magicien, ce qui interdit donc de demander quoi que ce soit qui met sa vie en danger ou qui va totalement à l'encontre de ses principes sinon le charme est rompu.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Commandement	Muto Mentem Secundam	À la vue	1 être	2 minutes/PM	<p>Commande une personne, ou une créature terrestre à l'intelligence moyenne, afin de le rendre amical envers le magicien en plus d'obéir à un ordre précis. À la différence du sort primaire de charme, la cible doit obéir à un ordre même si celui-ci va à l'encontre de ses principes.</p> <p>La cible doit agir comme si elle était le meilleur ami du magicien, ce qui interdit donc de demander quoi que ce soit qui met sa vie en danger sinon le commandement ne fonctionne pas.</p>
Secondaire	Désarmement	Rego Mentem Secundam	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Force la cible à être désarmée d'une de ses armes en main ou d'un objet tenu en main.</p> <p>Échappe son arme ou son objet pour 5 PM. Lance son arme ou son objet de toute ses forces dans la direction au choix du magicien pour 10 PM. Lance son arme ou son objet dans la main du magicien pour 15 PM.</p>
Secondaire	Dissipation secondaire	Deleo Opesum Secundam	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Dissipe les effets d'un seul sort profane secondaire connu par le magicien sur la cible pour 15 PM.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Hallucination	Muto Mentem Secundam	À la vue	1 être	1 minute/PM	Engendre une hallucination dans le cerveau de la cible qui croit voir des créatures hostiles tout autour de lui. La cible est donc forcée de retraiter lentement et celle-ci ne peut donc attaquer personne, préoccupé par son hallucination, mais peut malgré tout se défendre si attaqué.
Secondaire	Missile magique supérieur	Creo Opesum Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un missile magique propulsé sur la cible qui subit 1 PD magique/PM.
Secondaire	Missiles magique multiple	Creo Opesum Secundis	À la vue	3 êtres	Instantanée	Crée des missiles magique propulsé sur les cibles qui subissent 1 PD magique/3 PM.
Secondaire	Oubli supérieur	Deleo Mentem Secundam	Au contact	1 être	2 minutes/PM	Efface complètement tous les événements de la mémoire de la cible qui a eu lieu entre le moment présent et la durée du sort.
Secondaire	Peur de masse	Rego Mentem Secundam	À la vue	3 êtres	1 minute/2 PM	Inspire la peur aux cibles, celles-ci devant se tenir à distance de vue du magicien.
Secondaire	Piège magique supérieur	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 6 PD magique sur quiconque touchant la cible excepté le magicien. Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin du sort.
Secondaire	Protection magique	Rego Opesum Secundim	Au contact	1 être	5 minutes	Protège la cible des effets d'un sort secondaire spécifique connu par le magicien. Le coût du sort est de 10 PM.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Serrure magique	Creo Opesum Secundam	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	<p>Crée une serrure magique sur une porte ou un coffre qui ne peut être déverrouillée que par un sort dissipation primaire.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant la présence de la serrure magique et l'heure de fin du sort.</p>
Secondaire	Sommeil	Rego Mentem Secundam	À la vue	1 être	1 minute/PM	<p>Plonge la cible dans un sommeil pendant la durée du sort. La cible se réveille si elle est secouée plus de 30 secondes ou si elle reçoit le moindre dégât.</p>
Secondaire	Sort silencieux primaire	Rego Opesum Secundam	Au contact	Le magicien	2 minutes/PM	<p>Permet de lancer un sort primaire connu instantanément sans faire la récitation du Triumvirat. Pour ce faire, l'incantation du sort silencieux primaire est effectuée suivi du sort primaire voulu.</p> <p>Le sort primaire choisi peut ensuite être utilisé à tout instant pendant la durée du sort silencieux primaire.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Suggestion	Rego Mentem Secundam	À la vue	1 être	2 minutes/PM'	<p>Influence les actions d'une personne, ou d'une créature terrestre à l'intelligence moyenne, à l'aide d'une phrase impérative, courte et concise.</p> <p>La suggestion peut avoir lieu immédiatement ou se produire à un moment précis en spécifiant une condition. Dans ce cas-ci, le sort se termine lorsque la condition se produit ou lorsque la durée est terminée.</p> <p>La suggestion ne peut demander quoi que ce soit qui met la vie de la cible en danger sinon la suggestion ne fonctionne pas.</p>
Secondaire	Vue réelle	Percipio Mentem Secundam	Au contact	Le magicien	1 minute/PM	<p>Octroi au magicien une vue magique lui permettant de déceler les individus dissimulés par l'aptitude de camouflage dans la forêt et camouflage dans l'ombre ainsi que le sort primaire camouflage et le sort secondaire caméléon.</p>
Secondaire	Bâton du magicien	Muto Opesum Secundam	Au contact	Le bâton du magicien	5 minutes/PM	<p>Emmagasine un sort primaire dans le bâton du magicien accessible par son incantation pendant la durée de la durée du sort.</p> <p>Une fois le bâton du magicien invoqué, le sort à stocker est effectué. Un seul sort primaire peut être emmagasiné à la fois.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Tertiaire	Bâton de l'archimage	Muto Opesum Tertiam	Au contact	Le bâton du magicien	5 minutes/PM	<p>Emmagasine deux sorts primaires ou un sort secondaire dans le bâton du magicien accessible par leur incantation pendant la durée de la durée du sort.</p> <p>Une fois le bâton du magicien invoqué, les sorts à stocker sont effectués. Deux sorts primaires ou un seul sort secondaire peut être emmagasiné à la fois.</p>
