

### Illusion Sonore

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 50 (1)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RM et +10 m de rayon

Niveau du Sort : 2

### Illusion Olfactive

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 50 (1)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +10 m de rayon

Niveau du Sort : 6

### Illusion Tactile

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 50 (1)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +10 m de rayon

Niveau du Sort : 10

### Illusion Visuelle

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 50 (1)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +1 m2

Niveau du Sort : 12

### Détecter les Illusions

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (6)

Détection

Effet Supplémentaire :  
+10 à la valeur Zéonique et  
+10 m de rayon

Niveau du Sort : 16

### Mystifier

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 au Commandement et à la  
Persuasion

Niveau du Sort : 20

### Altérer l'apparence

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (6) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 22

### Invisibilité Illusoïre

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 20 (3)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +10 à la  
Présence affectable maximale

Niveau du Sort : 26

### Image Miroir

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (8)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys, +5 m de distance  
et +2 images

Niveau du Sort : 30



### Description

Fausse l'impression tactile ou le goût d'un élément précis. L'illusionniste décide de la nouvelle sensation ou du nouveau goût qu'acquiert la cible du sort et qui la remarquera à l'intérieur de la zone. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RMys contre 100 dans un rayon de 20 mètres.

### Description

Crée une illusion olfactive. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RM contre 100 dans un rayon de 20 mètres. Le sorcier peut choisir les êtres qui sentent ou pas l'odeur dans la zone d'effet.

### Description

Crée une illusion sonore que le sorcier compose librement. Il pourrait par exemple créer des voix humaines ou le bruit d'un ruisseau. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RMys contre 100 dans un rayon de 20 mètres. Le sorcier peut choisir les êtres qui entendent ou pas le son dans la zone d'effet.

### Description

Le charisme et la séduction de la cible du sort sont augmentés par ce sort. Tant qu'il est maintenu, le personnage bénéficie d'un bonus de +50 à ses compétences secondaires de Commandement et de Persuasion.

### Description

Permet au sorcier de percevoir les illusions dans un rayon de 50 mètres. Quand la détection est active, tous les sorts de cette voie de valeur Zéonique inférieure ou égale à 80 sont automatiquement révélés au sorcier.

### Description

Crée une image illusoire qui affecte le sens de la vision. Cette illusion s'étend au maximum sur deux mètres carré et ne peut pas se déplacer. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RMys contre 100 dans un rayon de 20 mètres. Le sorcier peut choisir les êtres qui la voient ou pas dans la zone d'effet.

### Description

Crée au maximum huit copies d'une cible déterminée. Il ne s'agit que d'images illusoires qui ne peuvent pas être séparées de plus de 5 mètres. Comme s'il s'agissait de miroirs, elles réalisent les mêmes mouvements que la cible du sort. Si l'une des images miroir est atteinte par un coup qui altère l'énergie, elle est immédiatement détruite. Il faut pour voir l'illusion réussir un test de RMys contre 120.

### Description

Grâce à ce sort, un illusionniste peut faire disparaître visuellement n'importe quelle personne ou objet. Ce sort affecte autant de personnes que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 140. Tous les individus regardant en direction des créatures ou objets invisibles doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de ne pas pouvoir les détecter de façon visuelle.

### Description

L'illusionniste altère l'aspect physique visuel d'un individu ou d'un objet, en le remplaçant par un autre de son choix. Ce sort ne peut qu'augmenter ou réduire de deux points les caractéristiques de Taille et d'Apparence de l'individu ciblé. Tous ceux qui regardent l'illusion doivent effectuer un test de RMys contre 120 pour percevoir la réalité cachée sous cette fausse apparence. Si quelqu'un est affecté par cette illusion, il n'a droit à un nouveau test de Résistance que quand il trouve une bonne raison de penser que l'identité ou l'apparence de la cible du sort sont suspectes.



### Illusion Totale

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 50 (2)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +2 mètres cube

Niveau du Sort : 32

### Confusion

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 20 (3)

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 36

### Créer Être Illusoire

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 20 (3) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys, +1 niveau  
de l'être créé et +2 m de rayon

Niveau du Sort : 40

### Résistances aux Illusions

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (8) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la RMys contre Illusion

Niveau du Sort : 42

### Détecter les Mensonges

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (8) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPsy

Niveau du Sort : 46

### Illusion Fantasmatique

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (6)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +5 à la  
Présence maximale de l'objet

Niveau du Sort : 50

### Fausser la Détection

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (12) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +50 m de  
rayon

Niveau du Sort : 52

### Mensonge

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (10) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 56

### Détruire Illusions

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 40  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la valeur Zéonique du sort

Niveau du Sort : 60



### Description

Crée un être illusoire de premier niveau. L'être est créé comme une créature d'Entre Mondes à l'aide des règles du Chapitre 26, même s'il est irréel ; il bénéficie de la Capacité Primordiale Aucun Besoin physique. La créature est fictive à tout point de vue et ne peut ni infliger des dégâts ni influencer sur la réalité. Toutes les attaques non basées sur l'énergie la traversent sans infliger de dégâts. Ce sort doit être lancé sur une zone déterminée, qui ne peut pas dépasser 20 mètres de rayon. Toute personne entrant dans la zone doit immédiatement réussir un test de RMys contre 120 pour en éviter les effets. Malgré les limites de la zone d'effet, la créature peut en sortir à l'aide d'un individu affecté par le sort ; cependant, personne ne pourra la voir avant d'être d'abord entré dans la zone d'effet. Si quelqu'un réussit le test de Résistance, il n'existe pas non plus pour la créature créée, qui ne pourra pas voir cette personne. L'illusion peut atteindre au maximum deux niveaux de plus que le sorcier.

### Description

Trouble les sens d'un individu qui échoue un test de RMys contre 120 et inflige à toutes ses compétences secondaires sensorielles un malus égal à la marge d'échec. Si la différence dépasse 40, la cible subit un malus supplémentaire de -20 à toutes les actions à cause des vertiges. Un individu affecté n'a pas droit à un nouveau test de Résistance sauf s'il l'augmente.

### Description

Forme une illusion qui trompe les cinq sens des cibles affectées. Le sorcier peut créer n'importe quelle chose inanimée, tant que son volume ne dépasse pas deux mètres cube. L'illusion est détruite si elle est touchée par des attaques altérant l'énergie. Le sort affecte toutes les personnes capables de voir, entendre ou sentir l'illusion et qui ne réussissent pas un test de RMys contre 120.

### Description

Crée un ou plusieurs objets soumis aux règles de ce sort. Le sorcier peut créer tout ce qu'il désire comme chose inanimée (épée, mur ...) tant que sa Présence ne dépasse pas 60. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour ne pas être affecté par l'illusion. Si le test de Résistance échoue, les personnages affectés n'ont droit à un nouveau test que quand ils trouvent une bonne raison de douter de la réalité de l'illusion.

### Description

Détecte automatiquement tous les mensonges dits en présence du sorcier. Chaque fois qu'une personne ment consciemment devant le sorcier, elle doit effectuer un test de RMys ou RPsy contre 120, sous peine qu'il se rende compte que la personne n'a pas dit la vérité. Si quelqu'un ne sait pas qu'il ne dit pas la vérité, il n'est pas affecté par ce sort.

### Description

Augmente la Résistance mystique d'un individu contre les effets illusoires. Ce sort accorde un bonus de +30 aux tests de RMys effectués contre des sorts de la voie d'Illusion. Les effets de ce sort ne se cumulent pas. Un individu ne peut être affecté que par un tel sort à la fois.

### Description

Détruit un sort actif appartenant à la voie de l'Illusion, du moment que sa valeur Zéonique ne dépasse pas 60.

### Description

Quand un illusionniste lance ce sort, il incite tous ceux qui l'écoutent à croire à ses mensonges, aussi absurdes ou illogiques qu'ils soient. Cela ne signifie pas que les cibles affectées lui obéiront forcément, mais elles se sentiront portées à le croire. Une personne peut éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMys contre 120. Les personnes affectées ont droit à un nouveau test de Résistance à chaque heure. Si le mensonge est vraiment incroyable ou qu'une personne est avertie contre ce pouvoir, elle peut bénéficier d'un bonus de +40 à son test.

### Description

Ce sort permet à l'illusionniste d'altérer le résultat de n'importe quelle détection de caractère surnaturel, réalisée dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Il peut fausser les informations comme il le désire, en augmentant ou en diminuant le potentiel d'une créature ou d'un objet, ses capacités ou sa localisation. Le personnage qui réalise la détection doit réussir un test de RMys contre 120 pour ne pas être trompé. Ce sort ne fonctionne pas contre les individus se trouvant à l'intérieur de la zone, mais uniquement contre la détection surnaturelle. Par conséquent, si une personne tente de détecter quelque chose qui se trouve à l'intérieur, même si elle se trouve physiquement hors de la zone d'effet du sort, elle doit aussi réussir le test de RMys. Ce serait par exemple le cas d'un sorcier qui, à des kilomètres de distance, tenterait de découvrir magiquement l'illusionniste ou ceux qui l'accompagnent. De même, comme ce sort affecte directement la détection, celui qui l'utilise ne s'aperçoit même pas qu'il a dû effectuer un test de Résistance.



### Créer Être Fantasmatique

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 80  
Zéon Max : INT × 10  
Maintien :  
1 pour 20 (4)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +1 au niveau de l'être

Niveau du Sort : 62

### Créduité

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 80  
Zéon Max : INT × 10  
Maintien :  
1 pour 10 (8)

Animique

Effet Supplémentaire :  
+10 à la RMys

Niveau du Sort : 66

### Attaque Fantasmatique

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 100  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 70

### Le Don du Mensonge

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 140  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
1 pour 10 (14) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou à la RPsy

Niveau du Sort : 72

### Vie Illusoïre

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 140  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
1 pour 10 (14) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou à la RPsy

Niveau du Sort : 76

### Illusion Majeure

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 250  
Zéon Max : INT × 30  
Maintien :  
1 pour 10 (25) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +500 m de rayon

Niveau du Sort : 80

### Fixer Illusion

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 250  
Zéon Max : INT × 30  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+50 au Zéon du sort maintenu

Niveau du Sort : 82

### Illusion de Sens

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 200  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
1 pour 10 (20)

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou à la RPsy

Niveau du Sort : 86

### Inexistence

Voie :  
Magie de l'illusion  
Coût : 220  
Zéon Max : INT × 20  
Maintien :  
1 pour 10 (22) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 90



### Description

Projette une décharge d'énergie fantasmagique de Dégâts 100. Ces dégâts suivent les règles des dégâts fantasmagiques. Il faut réussir un test de RMyS contre 120 pour résister à ses effets. Comme cette attaque n'est pas réelle, on ne peut pas l'utiliser pour un choc contre d'autres décharges.

### Description

Affaiblit les Résistances surnaturelles d'une cible contre les sorts d'Illusion. La personne affectée doit réussir un test de RMyS contre 120 sous peine de subir un malus à sa RMyS et sa RPsy égal à la marge d'échec. Ce malus ne fonctionne que contre les sorts d'Illusion.

### Description

Crée un être fantasmagique de niveau quatre. Cet être illusoire est développé selon les désirs du sorcier comme une créature d'Entre Mondes, en utilisant les règles du Chapitre 26. Ce sort fonctionne en tout point comme Créer Être Illusoire (Illusion niveau 40) si ce n'est qu'il dispose d'une zone d'action illimitée et que tous ceux qui échouent à un test de RMyS contre 120 sont soumis aux règles des sorts fantasmagiques. Il n'est possible pour un personnage d'effectuer un nouveau test que s'il en vient à douter de l'authenticité de la créature. Ce fantôme peut avoir au maximum trois niveaux de plus que le sorcier.

### Description

Ce sort crée une énorme illusion qui affecte les cinq sens humains. Le sort se manifeste sur une zone d'un kilomètre de rayon, à l'intérieur de laquelle les personnes affectées voient et entendent tout ce que désire le sorcier. Il peut par exemple créer l'apparence d'un village inhabité à la place d'une cité prospère. Toute personne entrant dans la zone est automatiquement affectée par l'illusion si elle ne réussit pas un test de RMyS contre 120. En cas d'échec, ses sens s'adaptent au mensonge; elle ne pourra refaire ce test que si elle trouve une bonne raison de douter de l'authenticité de ce qui se trouve autour d'elle.

### Description

Ce sort introduit de faux souvenirs dans l'esprit d'un individu. L'illusionniste peut altérer les souvenirs de sa cible et y introduire tous les nouveaux faits qu'il désire. Une personne influencée par ce sort ne peut pas faire la différence entre les souvenirs illusoires et les siens propres. Il faut réussir un test de RMyS ou RPsy contre 120 pour résister à cet effet. Si la cible échoue au test de Résistance, elle n'aura droit à un nouveau test que si elle trouve des raisons valables lui permettant de penser que ces souvenirs sont faux.

### Description

L'illusionniste a le pouvoir d'obliger un individu à mentir. Il peut contraindre sa cible à mentir sur absolument tout ce qu'elle dit ou uniquement sur un thème précis. La personne affectée ne peut pas indiquer aux autres qu'elle ment ni donner des informations authentiques sur le thème choisi. Il faut réussir un test de RMyS ou RPsy contre 120 pour résister à cet effet. Si la cible rate ce test, elle ne peut le retenter qu'une fois par jour.

### Description

Le personnage ou l'objet ciblé par ce sort ne peut plus être perçu par aucun des sens naturels. Par conséquent, on ne peut le voir, l'entendre, le sentir, le toucher ou le goûter d'aucune façon, bien qu'il reste matériel et ancré dans la réalité. De plus, tant que le sort est maintenu, le personnage ne laisse pas non plus de traces ou d'empreintes visibles. La seule façon de se rendre compte de sa présence consiste à utiliser des méthodes de détection surnaturelles, magiques, psychiques ou du Ki. Toute personne pouvant ressentir la présence du personnage ciblé doit automatiquement effectuer un test de RMyS contre 120 si elle veut pouvoir le détecter. En cas d'échec à ce test, on peut le retenter que chaque fois que l'on a une bonne raison de penser que quelqu'un se trouve à proximité.

### Description

Le sorcier a le pouvoir de faire croire à un individu n'importe quelle chose qu'il désire. Le sorcier ne change pas la réalité, mais la personne affectée considère que l'illusion est réelle en tout point, et réagit en fonction de cela. Si, par exemple, on utilise ce sort pour faire croire à quelqu'un qu'il n'a ni bras ni jambes, il cesse de sentir ses membres et tombe au sol en pensant qu'il les a vraiment perdus. Un autre exemple : l'illusion peut être lancée sur un combattant blessé, qui subit des malus, pour lui faire croire non seulement qu'il est en pleine forme mais qu'il bénéficie aussi d'un bonus de 50 à toutes ses actions. Si on dit à une personne qu'elle est morte, elle tombe immédiatement inconsciente. Le test de RMyS ou RPsy pour résister aux effets de ce sort se fait contre 120. Un personnage affecté n'a droit à aucun nouveau test de Résistance, sauf s'il a la conviction d'être victime d'une tromperie.

### Description

Fixe une illusion à la réalité de façon permanente. En termes de jeu, ce sort rajoute 1000 points de Zéon au maintien d'un sort de la voie d'Illusion. Cette quantité ne se rajoute pas à la valeur du sort, elle sert uniquement à payer son maintien. Ce sort ne peut être utilisé sur les sorts d'Accès Libre, même s'ils sont inclus dans la voie de l'Illusion.



### Mystifier la Mort

Voie :

Magie de l'illusion

Coût : 500

Zéon Max : INT × 40

Maintien :

1 pour 5 (100) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 92

### Monde de Mensonges

Voie :

Magie de l'illusion

Coût : 500

Zéon Max : INT × 40

Maintien :

1 pour 5 (100) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+ 5 à la RMys, + 50 niveau à répartir entre  
les créatures et double la zone d'effet du  
sort

Niveau du Sort : 96

### La Fausse Réalité

Voie :

Magie de l'illusion

Coût : 600

Zéon Max : INT × 50

Maintien :

Non

Automatique

Effet Supplémentaire :

+5 à la RMys

Niveau du Sort : 100

### Description

Ce sort trompe l'existence et rend réel un fait qui n'a jamais existé. On peut ainsi inventer des événements qui n'ont jamais eu lieu et qui ont des répercussions sur le présent. L'histoire n'est pas vraiment modifiée puisque ce sort change les choses au moment où elles se déroulent, mais très peu sont capables de faire la différence. Ce sortilège ne peut pas réaliser de choses impossibles, il ne peut qu'altérer les événements factices qui peuvent prendre place si le sorcier crée une situation appropriée.

### Description

Ce sort crée une réalité de mensonges que le sorcier peut modifier à sa guise. Il peut créer une cité à partir de rien et la transformer le round suivant en un lieu paradisiaque. Son imagination constitue la seule limite. Ce sort affecte une zone d'un kilomètre de rayon, à l'intérieur de laquelle toutes les illusions ont une nature fantasmagorique. Tous ceux qui entrent dans cette zone doivent réussir un test de RMyS contre 140 pour ne pas en subir les effets. Ce sort permet aussi de créer des créatures irréelles qui habitent le Monde des Mensonges, de nature fantasmagorique comme toutes les autres illusions. Le sorcier dispose d'un total de 100 niveaux à répartir entre ces entités, mais aucune ne pourra dépasser la moitié de son niveau, arrondi au supérieur. Les fantômes seront développés comme des créatures d'Entre Monde, en utilisant les règles de conception des créatures. Ces créatures font preuve d'une intelligence et d'une vie (fictives) et peuvent agir de façon indépendante en suivant les ordres que leur seigneur leur a donnés. Les personnes présentes à l'intérieure de la zone d'effet ayant échoué au test de Résistance ne peuvent le refaire que si elles commencent à nourrir des doutes sur la réalité de ce qui les entoure.

### Description

L'illusionniste parvient grâce à ce sort à tromper la mort elle-même. Tant qu'il reste actif, l'individu affecté par ce sort ne pourra pas mourir, le flux des âmes ignorant sa présence et étant incapable de le réclamer. Bien que son esprit ne sorte pas de son corps, sa forme physique peut être détruite et le personnage continuera de subir tous les effets négatifs infligés par les dégâts. Ce sort ne protège pas contre les effets qui détruisent l'âme. La Présence affectable maximale est de 80.